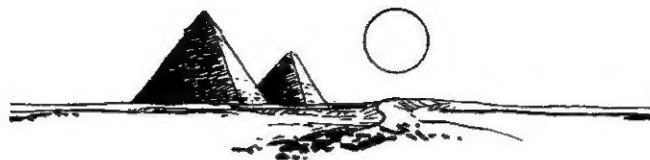
2
L'OCCHIO DELLA SFINGE
misteri d'oriente
HEADLINE - MONROCQ
TERPAN
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

Gruppo di progettazione:
Jacques Collin
Fred Gordon
Doug Headline
Dominique Monrocq
Michel Pagel
Benjamin Scias
Pierre Scias

Prima ristampa, gennaio 1990

ISBN 88-7068-127-0
Titolo originale:
«La Saga du Prêtre Jean-L'oeil du Sphinx».
Prima edizione: Hachette.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

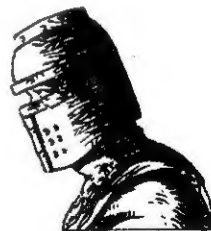
L'OCCHIO DELLA SFINGE

HEADLINE - MONROCQ

illustrato da D'Erik Juszezak
tradotto da Francesca Gregoratti

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Misteri d'Oriente

Attento, amico lettore, stai per entrare nelle vesti di un personaggio misterioso vissuto ai confini tra storia e leggenda: il Prete Gianni. Lontani echi di verità storica si sono mescolati nei secoli con le più bizzarre fantasie, e il Prete Gianni è stato identificato via via con ricchissimi sovrani, con spietati avventurieri, con inquietanti personificazioni del Male. Marco Polo nel *Milione* lo colloca nelle steppe della Mongolia, l'Ariosto nell'*Orlando Furioso* lo presenta come sovrano di un regno ai confini del mondo, vicino al paradiso terrestre.
In questo libro il Prete Gianni è un cavaliere cristiano, suddito di Riccardo Cuor di Leone, che abbandona i suoi compagni per una folle avventura nelle affascinanti terre degli infedeli. Soldato obbediente ma spirito inquieto, servo del Signore assetato di nuove esperienze, il Prete Gianni è un uomo di frontiera: tra realtà e immaginazione, tra Bene e Male, tra l'Occidente cristiano e le mille seduzioni delle terre d'Oriente. La sua immagine è il Doppio, la sua essenza è la spinta fatale a varcare i confini dell'avventura.
Bada dunque, amico lettore, stai per entrare in un gioco molto pericoloso . . .

Le regole del gioco

Forza e Vita

Per vivere pienamente questa avventura, dovrai conoscere le tue caratteristiche principali: la **Forza** e la **Vita**. La Forza si misura in punti di Forza e la Vita in punti di Vita.
Punti di Vita: questo termine generico si riferisce a tutto ciò che riguarda la salute, la resistenza fisica e psichica, la capacità di recupero dopo i combattimenti, ecc.. Per conoscere il tuo punteggio iniziale di Vita, getta due dadi e aggiungi 18 al risultato: il totale ottenuto rappresenta il numero dei tuoi punti di Vita. Durante l'avventura il punteggio varierà spesso, ma non dovrà mai superare questo valore iniziale, tranne in qualche circostanza speciale che verrà precisata nel testo.
Punti di Forza: questo termine generico fa riferimento a tutto quello che concerne la tua energia durante i combattimenti, la destrezza nell'uso delle armi, la qualità dell'armatura o di altre protezioni esterne, ma anche alla forza, alla decisione e all'abilità. Per conoscere il numero dei tuoi punti di Forza, getta due dadi e aggiungi 6 al risultato: il totale ottenuto rappresenta il numero dei tuoi punti di Forza. Questo punteggio rimarrà invariato, tranne in rare occasioni che ti verranno segnalate nel corso dell'avventura (ad esempio, quando userai un'arma magica).

Equipaggiamento

All'inizio dell'avventura disponi di una spada e di una bisaccia, che puoi gettare a tracolla e nella quale sistemerai tutto ciò che possiedi. Hai anche dell'oro, che tieni in una borsa appesa alla cintura. Per calcolare il numero esatto dei pezzi d'oro lancia due dadi, due volte di seguito. Somma i quattro numeri ottenuti: se sei fortunato, puoi avere 24 pezzi d'oro; nel peggiore dei casi, invece, ne avrai solo 4. Segnali sul **Registro d'Equipaggiamento** che trovi più avanti. Attenzione: se resti senza oro perdi la possibilità di fare acquisti!
La bisaccia ha una capacità limitata: può contenere al massimo 10 oggetti, e nel corso dell'avventura devi stare attento a non superare questo numero. Se per un motivo qualunque perdi la bisaccia puoi portare con te solo due oggetti a tua scelta, e devi abbandonare gli altri.
Disponi anche di due otri d'acqua, ognuno dei quali contiene 2 razioni. Ad ogni pasto consumi una razione d'acqua, a meno che il testo non dia indicazioni diverse. Se perdi gli otri non puoi più trasportare acqua . . . abbine cura!
All'inizio possiedi anche 4 razioni di cibo, sufficienti per quattro pasti. Ciascuna di esse va considerata come un oggetto da tenere nella bisaccia. Durante il viaggio devi mangiare e riposare, altrimenti sarai penalizzato. Non te lo dimenticare.

Incantesimi, Pozioni e Oggetti magici

Durante quest'avventura avrai molte occasioni di entrare in possesso di oggetti magici e pozioni di vario genere. Ti verranno fornite anche formule magiche scritte su pergamene con caratteri comprensibili solo ai maghi e agli iniziati. Un religioso di alto rango come te ha acquisito una profonda conoscenza della

magia, quindi sei in grado di utilizzare tutte le pergamene, le pozioni, gli oggetti magici e gli incantesimi di ogni tipo che trovi durante il percorso. Generalmente le pozioni e le pergamene possono essere usate una sola volta. Quindi dovrai cancellarle dal Registro d'Equipaggiamento via via che le utilizzi. In alcune occasioni, segnalate sempre dal testo, le pozioni o gli incantesimi sono dotati di un potere che dura più di un'utilizzazione. Non dimenticare che la magia presenta anche degli svantaggi: spesso, un duello è meno pericoloso di un incantesimo formulato al momento sbagliato!

Modificazioni

Le **Modificazioni** che troverai in questo libro sono di due tipi.
La prima ti riguarda direttamente, infatti altera in modo permanente il tuo punteggio di Forza. Se nel calcolarlo hai ottenuto 17, usufruisci di una Modificazione-Forza di 1 punto: da 17 passi a 18. Se invece hai ottenuto 18, la Modificazione-Forza è di 2 punti: il tuo punteggio totale sarà quindi 20 e non 18.
La seconda riguarda i tuoi avversari: è chiaro che un passerotto non può danneggiarti quanto un drago! Questo è già tenuto in considerazione nel punteggio di Forza dei tuoi avversari, ma in alcuni casi noterai una Modificazione al danno che un avversario ti provoca durante un assalto. Comunque si tratta di una cosa semplicissima, che ti verrà segnalata volta per volta nel corso dell'avventura.

Combattimenti

Nelle tue peregrinazioni ti capiterà di affrontare nemici di ogni genere e creature fantastiche. Solitamente i duelli vanno portati a termine, ma in alcune circostanze ti verranno date altre possibilità. La Forza e la Vita dell'avversario di turno sono sempre indicati nel testo. Il combattimento si svolge così:

1. Determina la tua **Forza d'Attacco**: lancia due dadi e somma il numero ottenuto al totale di Forza che possiedi al momento. Il risultato rappresenta la tua Forza d'Attacco.
2. Determina la Forza d'Attacco del tuo avversario: getta due dadi e somma il numero ottenuto al punteggio di Forza del tuo avversario. Il risultato è la Forza d'Attacco del tuo avversario.
3. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella dell'avversario, lo hai colpito. Se, al contrario, la sua Forza d'Attacco supera la tua, sei stato ferito. Il danno subìto si calcola in questo modo: calcola la differenza tra le due Forze d'Attacco. Il numero ottenuto è quello dei punti di Vita persi dal combattente sconfitto.
4. Dopo ogni scontro, correggi il tuo punteggio di Vita o quello del tuo avversario, sottraendo i punti corrispondenti al danno inflitto. Riparti dal numero 1 e continua finché il punteggio di Vita di uno dei due combattenti scende a 0. Esaurire i punti di Vita significa la morte!

Non dimenticare che devi tenere conto di eventuali Modificazioni (vedi il paragrafo relativo) dell'avversario.

Combattimento con più avversari

In alcuni casi ti troverai faccia a faccia con più avversari, e ti verranno date indicazioni sul modo di condurre questo tipo di combattimento. A volte li affronterai tutti insieme, a volte invece singolarmente.

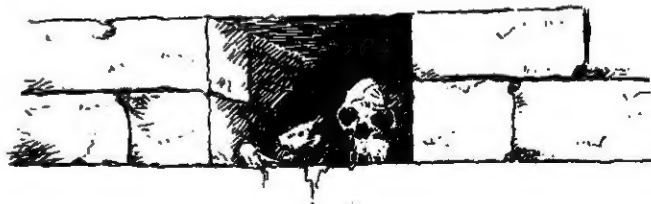
I Registri

Userai il Registro d'Equipaggiamento ed il Registro di Combattimento come diari di viaggio. Segnerai nelle apposite caselle la lista degli oggetti in tuo possesso, contenuti nella bisaccia o altrove, le provviste e l'oro a tua disposizione. Vi annoterai anche le progressive modifiche dei tuoi punti di Vita e Forza. Conserva i punteggi iniziali e non cancellarli mai. Invece dovrai correggere via via il punteggio del momento a seconda dei danni subiti in combattimento. Ricorda che se il totale di Vita o di Forza scende a zero, è la morte!
In questo caso, dovrai ricominciare daccapo l'avventura. Tieni sempre i Registri in ordine e ricordati di cancellare volta per volta gli oggetti utilizzati.

Dadi alternativi

Se non hai i dadi, puoi giocare con quelli stampati in alto sulle pagine di destra. Sfoglia velocemente il libro con il pollice e fermati su una pagina a caso: ecco, i dadi sono lanciati. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, tieni conto solo di quello stampato a destra.

Il carisma del Prete Gianni

Prima che uomo d'armi e grande viaggiatore, il Prete Gianni è soprattutto un uomo di chiesa. La sua fede è incrollabile, ed egli porta sempre racchiusa in sé la parola di Dio. Il suo potere di conversione è una dote eccezionale che si somma alla sua abilità di soldato e ad una singolare apertura di spirito.
Il Prete Gianni possiede un'autorità straordinaria: la sua sola presenza basta spesso a convincere gli avversari a gettare le armi e ad abbracciare la fede di Cristo. Puoi usare questo potere di conversione una sola volta nel corso dell'avventura, per evitare di affrontare un nemico. Ma attenzione! Questo potere agisce solamente sulle creature umanoidi e intelligenti: ad esempio esseri umani, al limite anche Troll e Goblin, ma in nessun caso ti permetterà di convertire una tigre o uno spettro! Inoltre, può essere usato solo quando affronti un unico avversario. Quando decidi di utilizzare questo potere di conversione, considera vinto il combattimento e vai al paragrafo successivo come al solito. A volte, questo carisma ti consentirà di raccogliere delle informazioni in più: il testo ti darà indicazioni precise. Certe creature sono immuni dal potere di conversione del Prete Gianni (maghi molto potenti, ad esempio): rifletti prima di agire. Comunque, nulla ti obbliga a fare uso di questo potere durante l'avventura.

Il giudizio di Dio

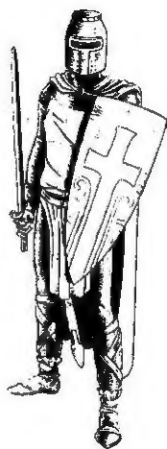
In alcuni combattimenti la volontà divina influirà sulla tua sorte. Se lanciando i dadi ottieni un doppio 6, uccidi automaticamente il tuo avversario. Se per contro il tuo avversario ottiene ai dadi un doppio 1, sarà lui a mettere fine ai tuoi giorni con un abile colpo! L'implacabile legge della guerra . . .

Verso Shangri-La

Il viaggio del Prete Gianni si svolge in diverse tappe: Alamuth, l'antico Egitto, la giungla africana, Babilonia, l'India, la Cina . . . e ad ogni tappa corrisponde un volume della serie «Misteri d'Oriente».
Puoi leggere i volumi uno dietro l'altro, in modo da seguire il Prete Gianni nella sua folle avventura; ma puoi anche leggerli indipendentemente, in quanto ogni volume costituisce un'avventura a sé.
Nel Librogame, come sempre, il protagonista sei tu.

La leggenda del Prete Gianni

Alla fine del XII secolo d.C. il re Riccardo d'Inghilterra, detto Cuor di Leone per il suo grande coraggio, si recò in Terra Santa durante una delle Crociate. I migliori cavalieri sassoni e normanni si unirono a lui nella perigliosa impresa, e i fieri crociati portarono la parola di Dio nelle terre d'Oriente con la croce e con la spada, decisi a riconquistare Gerusalemme da poco caduta nelle mani degli Infedeli. San Giovanni d'Acri e altre città vennero conquistate dopo una feroce lotta, poiché gli avversari vendevano cara la pelle, ma alla fine le insegne di re Riccardo salirono al vento vittoriose.
Sono trascorsi solo pochi mesi, e per te le battaglie hanno ormai perduto tutta la loro attrattiva; la tua bocca si riempie spesso dell'amaro sapore della cenere. Eri partito al fianco di Riccardo con il cuore colmo di entusiasmo: il tuo sovrano non ha mai avuto un suddito altrettanto fedele! Però, col passare dei giorni, la febbre della crociata è svanita insieme ai sogni di riconquista del Santo Sepolcro.
«Prete Gianni» diceva spesso Riccardo, prendendoti in disparte, «tu non sei come gli altri. In te c'è la sete dell'avventura. Questa crociata non sazierà la tua brama di orizzonti sconosciuti e nuove scoperte. Un giorno, lo so, le nostre strade si divideranno. Il destino ti porterà molto lontano!» Ogni volta dissipavi i timori del tuo re con un'alzata di spalle, o un gesto indifferente della mano. Ma in fondo al tuo cuore, sentivi che Riccardo Cuor di Leone diceva la verità!

Prete Gianni! Prode tra i prodi, hai vinto più scontri di quanti ne possano affrontare cento guerrieri in tutta la loro vita! Riccardo ti considera un santo, ben sapendo l'importanza che dai alla parola divina e al messaggio di giustizia e bontà che essa contiene. Abile con la spada e con la parola, cavaliere insuperabile e grande oratore, la tua grandezza d'animo è pari solo al coraggio con il quale affronti i combattimenti. I tuoi tratti decisi ed il tuo fisico prestante hanno fatto di te una figura leggendaria. Intorno ai fuochi, la sera, gli uomini di Riccardo cantano le tue gesta. Ma nessuno immagina il tormento della tua anima in quest'ora difficile!
Tu che hai traversato i mari, cavalcato nelle vaste foreste d'Albione, vinto i più difficili tornei; tu che hai seguito le orme di San Giorgio e affrontato il Drago, tu che hai vissuto mille altre avventure . . . tu non hai più pace!
Ecco perché ti sei lanciato in una ricerca ritenuta impossibile. Nel periodo degli studi giovanili hai scoperto l'esistenza di una città perduta, chiamata Shangri-La. Non sai dove si trovi, ma sai che è stata costruita su un picco quasi inaccessibile. La città misteriosa aveva il potere di rendere immortali i suoi abitanti e di dar loro il massimo della felicità.
Il tuo desiderio d'avventura non poteva trovare occasione migliore per dispiegarsi, così decidi di cambiare improvvisamente vita: i crociati partono verso l'Inghilterra mentre tu ti avvii nella direzione opposta, per raggiungere, attraverso il deserto, la famosa fortezza di Alamuth, rifugio della setta degli Assassini e del loro capo Hasan ibn as-Sabbah. Quest'uomo dalla saggezza proverbiale, chiamato anche il Vecchio della Montagna, potrebbe conoscere dei particolari preziosi su Shangri-La. Arrivare fino a lui è difficilissimo, sia per i pericoli del deserto, sia per le guardie crudeli e fanatiche che lo proteggono. Durante la notte, col favore delle tenebre, sei riuscito a penetrare tra le mura della fortezza. E subito ti assalgono pericoli d'ogni genere: i crudeli Assassini, Uomini-Bestia, animali mostruosi, piante carnivore; ti circondano trappole e trabocchetti complicati. Grazie all'astuzia e alla perseveranza ti trovi finalmente davanti al Vecchio della Montagna, ma non riesci a ottenere molte informazioni: l'unico indizio che ti fornisce è il nome di Antarsis, un gran sacerdote di Osiride che durante il regno del faraone Amenophis IV Akhenaton, più di tredici secoli a.C., conservava il segreto di Shangri-La. Hasan ibn as-Sabbah accetta di aiutarti e ti proietta attraverso il tempo e lo spazio verso l'Egitto antico, dove devi cercare Antarsis; perché lui solo è in grado di guidarti nella tua missione . . .
E adesso vai all'**1**.

Registro d'Equipaggiamento

Punti di Vita

Punti di Forza

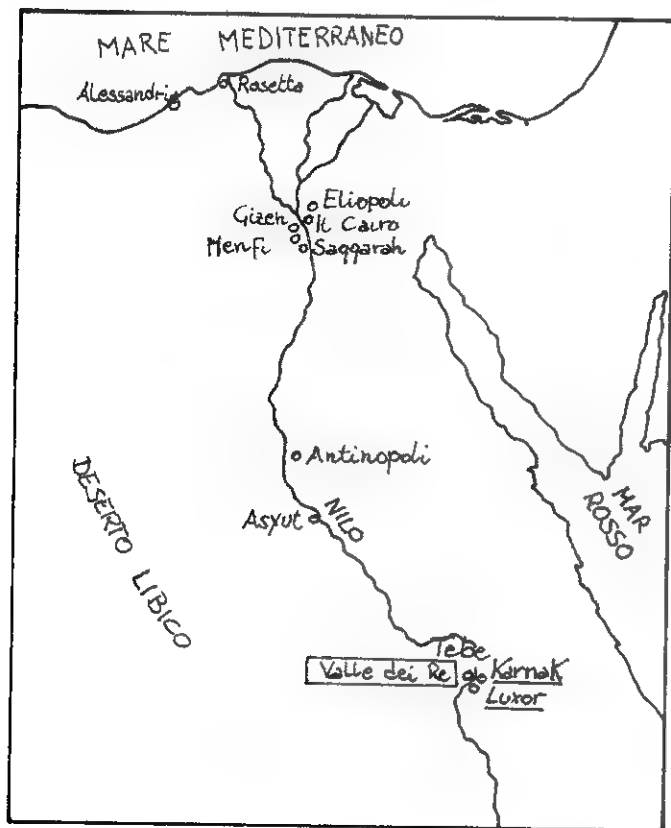
Contenuto della bisaccia: un oggetto per casella

Oro

Registro di Combattimento

Note

L'Egitto dei faraoni

Ecco il corso del Nilo con le località toccate dal Prete Gianni.

1

Volteggi in un mare di colori traslucidi, circondato da visioni incomprensibili: immensi muri metallici, costruzioni alte centinaia di metri, forme sottili che solcano il cielo. Forse è l'immagine di qualche mondo futuro... Improvvisamente tutto si blocca e ti senti trascinare giù, come attirato da una calamita gigantesca. Dove finirai?

La nebbia colorata che ti avvolge si dirada. Percepisci nuovi suoni e nuovi colori: ti sei materializzato in un mercato pieno di gente, dove la massa di vagabondi e perdigiorno per fortuna ti consente di passare inosservato. È già tanto se qualche curioso ti degna di un'occhiata. Ben presto ti confondi tra la folla dei compratori, e i loro costumi e la loro lingua confermano la tua speranza: sei giunto nell'antico Egitto! Scopri grazie alle parole dei passanti di essere a Tebe, sulle rive del Nilo, nel cuore della valle dei Re.

Adesso devi cercare il gran sacerdote Antarsis.

Molti dei personaggi che gironzolano nella piazza del mercato attirano la tua attenzione; forse puoi ottenere qualche notizia utile sulla persona che stai cercando. Ti dirigi verso una vendita all'asta (**228**), vai da un venditore ambulante (**46**), verso un piccolo assembramento lì vicino (**129**) oppure verso una bancarella (**210**)?

2

«Come osi sfidare me, che ho compiuto mille prodezze! Non mi interessano i vostri complotti religiosi! La mia missione è molto più importante dei vostri preti inseguiti e dei vostri templi saccheggiati». Sguaini la spada e ti precipiti sull'avversario.

Nobile Egiziano	Forza 12	Vita 13

Se riesci a sconfiggerlo, vai al **231**.

3

I tuoi nemici non si muovono più, sono distesi in una pozza di sangue nerastro. Ma stai ancora riprendendo fiato quando vedi accorrere altre guardie. Ti circondano. Dimostrerai quanto vale un guerriero di Cristo! . . . Un violento colpo alla testa ti stordisce, e le guardie ne approfittano per colpirti ancora.
Perdi 2 punti di Vita. E adesso? Vai al **311**.

4

Scendi rapidamente gli scalini, ma appena tocchi il terzo senti uno scatto. Ti getti in avanti, ma hai un piede bloccato: un marchingegno nascosto nel soffitto del cunicolo si spalanca e ti fa cadere addosso un groviglio di serpenti. Cerchi di allontanarli con i piedi, ma uno ti ha già morso e perdi 2 punti di Vita. Infastidito da quest'imprevisto, scendi il resto della scala. Eccoti finalmente in fondo, pronto a proseguire il cammino. Vai al **237**.

5

Lo scontro con gli Uomini Sabbia è stato duro, ma sei riuscito a dimostrare a tutti il tuo coraggio e il tuo valore. Per ringraziarti di non aver abbandonato la carovana approfittando del caos, Araroth decide di perdonarti. Tutti si apprestano a ripartire, e ti offrono da bere e da mangiare: poi ti restituiscono il sacco e la spada. Puoi affiancarti senza vergogna ai tuoi compagni di viaggio. Vai al **337**.

6

È giunto il momento di utilizzare la protezione speciale contro i Morti Viventi: subito il magico potere benefico ti circonda, e durante il combattimento ad ogni assalto della Testa subisci solo la metà del danno. E adesso, vai al **536** e difenditi!

7

Con un gesto fai capire al venditore ambulante che la sua mercanzia non ti interessa. Con rincrescimento, quello ti augura buon viaggio. «Gloria a Akhenaton!» aggiunge. Ora puoi andare, se non l'hai già fatto, verso un piccolo assembramento lì vicino (**129**) o verso una vendita all'asta, più distante nella piazza (**228**). Se invece preferisci andartene dal mercato, vai al **481**.

8

Ti avvicini alla porta della casa col compasso e subito un giovane con i capelli lunghi, vestito con un abito chiaro, ti viene ad aprire. «Buonasera, viaggiatore» ti dice. «Quale sorte ti ha voluto portare alla dimora di Allan l'architetto?» In quel momento una folata di vento solleva una tenda, che ricopre sul muro interno l'effigie di Osiride accompagnata dall'Ankh. Seguendo il tuo sguardo, l'architetto si gira un po' spaventato.
«Rassicurati, sono un amico venuto da lontano» mormori. «Fammi entrare e ti darò notizie dei sacerdoti di Karnak!» Dopo aver controllato che nessuno

abbia potuto ascoltare la vostra conversazione, il giovane ti fa entrare nella sua dimora e blocca l'uscio con una sbarra di legno. La casa di Allan è piuttosto dimessa, ma arredata con gusto. Ti fa accomodare e ti offre un bicchiere di un liquore trasparente dal sapore forte. Gli racconti le tue avventure a Karnak, e il giovane ti chiede cosa può fare per te.
«È semplice. So che un alto sacerdote, Antarsis senza dubbio, ha trovato rifugio nella tomba di Hatscepsut. Conduco una ricerca lunga e difficile, e il gran sacerdote mi potrebbe aiutare. Sai dove si trova questa tomba?» In effetti Allan ti rivela che la tomba si trova a tre chilometri a sud e a un chilometro a est, e che per accedervi è necessario scavare la sabbia ai piedi di una palma. «Lì vedrai un anello di metallo fissato in una lastra. Tira l'anello e si aprirà un passaggio».
L'architetto insiste perché tu riposi fino all'alba e ti offre ospitalità. Accetti la sua offerta (**287**) o preferisci partire subito (**329**)?

9

Prendi un po' di rincorsa (ma non ne servirà molta per un'apertura così piccola) e salti il fossato. Una volta di là, avanzi lungo un corridoio che si restringe. A circa metà strada c'è un'alcova mascherata da una tenda damascata, ricavata nel muro a un metro e mezzo da terra. Continui il percorso nel corridoio (**124**) o scosti la tenda dell'alcova (**135**)?

10

Il mercante ti guarda con curiosità, e alla parola «gioielli» non reagisce. Ma che paese è mai questo, dove le pietre preziose sembra che non abbiano alcun valore? «In questo momento, turbato da disordini e tensioni religiose, solo l'oro ha valore in commercio» ti spiega. «Una volta smeraldi, diamanti, opali e turchesi erano ricercatissimi perché potevano essere offerti agli dei nei templi, per la salvezza della propria anima. Ma da quando il faraone Akhenaton ha dedicato ogni sua energia al culto del sole, queste pietre sono considerate preziose come i sassi della strada. È strano, ma solo i rubini hanno conservato inalterato il loro valore. Se tu ne possedessi qualcuno, sono sicuro che potremmo combinare immediatamente un buon affare . . .».
Se hai dei rubini nello zaino, vai al **213**. In caso contrario, devi cercare di rubare un cavallo (**225**), trovare una barca che ti porti alle piramidi (**531**), aspettare la prossima carovana (**553**), oppure puoi proporgli uno scambio: un medaglione (**145**), la spada (**317**), una lampada a olio (**334**).

11

Il tuo sesto senso ti suggerisce di estrarre dalla bisaccia la statuetta di giada che hai sottratto dall'altare di Horus. Queste due divinità, dato che sono nemiche da sempre, hanno certamente dei modi di proteggersi l'una dall'altra. Sollevi la statuetta sopra la testa e il Cobra umano retrocede, come sotto l'effetto di una forza irresistibile; poi sale sul piedistallo posto di fronte all'altare. Sei salvo! Se lo desideri e non l'hai già fatto, puoi prendere la statuetta bianca che raffigura un falcone (in questo caso aggiungila agli oggetti che possiedi). Abbandoni immediatamente la cappella di Seth e vai al **376**.

12

I due Uomini-Lucertola non riescono a opporti una resistenza sufficiente. L'abilità che dimostri in combattimento li ha letteralmente sorpresi: prima di morire, uno dei due ti guarda stupefatto . . . Sui loro cadaveri trovi 4 pezzi d'oro. Aggiungili al totale. La battaglia è stata breve e abbastanza silenziosa, forse non ti hanno ancora scoperto.
Ti metti a correre e arrivi in fondo alla sala delle terme. Non trovi ostacoli; oltrepassi l'angolo della vasca ed entri nella sala seguente. Vai al **251**.

13

Che fai? Afferri un bastone che galleggia sull'acqua e lo infili nella gola del primo coccodrillo; poi sguaini la spada per affrontare il secondo? Vai al **169**.
Se invece affronti entrambi i rettili con la spada, vai al **325**.

14

Spingi col piede il cranio fracassato del mostro. Nessun ornamento ha resistito al combattimento, tranne la dentiera d'oro massiccio della Testa putrescente. La stacchi con un colpo netto di spada e la butti nella bisaccia, soddisfatto del peso. Aggiungila alla lista degli oggetti che possiedi, poi riprendi il cammino. Vai al **156**.

15

Ti senti in vena: una simile occasione di aumentare le riserve d'oro non si ripresenterà più! Il gioco si svolge così: scommetti quanto vuoi sulla conchiglia che pensi contenga la pallina. Se indovini, vinci tre volte la puntata. Se invece perdi, devi ovviamente sottrarre dallo zaino i pezzi d'oro scommessi. Scommetti su:

La conchiglia di destra? Vai al **517**.
La conchiglia di mezzo? Vai al **196**.
La conchiglia di sinistra? Vai al **320**.

16

Impugni la spada ma l'uccello vola fuori dalla tua portata: descrive dei cerchi concentrici sopra di te, poi, improvvisamente, si lancia in picchiata e ti graffia le spalle con gli artigli e ti colpisce violentemente con le ali. Semisvenuto e accecato da un fiotto di sangue che ti esce da una profonda ferita sulla tempia sinistra, ti dibatti cercando di colpire il volatile col coltello; ma quello ti sta straziando il viso a colpi di becco. Cadi in ginocchio, senza più la forza di resistere ai furiosi attacchi. Resti a terra, dolorante e disperato, aspettando che la morte ti liberi dalle sofferenze.
Rassicurati, arriverà presto . . .

17

Gridi e strepiti, dando furiosi pugni al coperchio del sarcofago, che resiste perché è estremamente robusto. Per fortuna ti sembra di sentire dei passi soffocati e batti più forte. Finalmente il coperchio si solleva. Il viso infastidito di un piccolo uomo grassoccio ti osserva: «E allora! Mi è capitato di tutto nella mia car-

riera di ebanista, per tutte le piramidi, ma una cosa simile! Che vuoi? Chi sei? Rispondi! Non hai niente di meglio da fare che disturbare il mio sonno?» Furibondo ti tira fuori dal sarcofago senza fare molti complimenti.
Hai disceso il Nilo in barca? Se sì, vai al **525**. In caso contrario vai al **57**.

18

Il corridoio ascendente è stretto, ma procedi senza fatica. Non ci sono ostacoli, e raggiungi un pianerottolo. Davanti a te si allunga un fragile ponte di pietra che scavalca una grande lastra di granito quadrata, larga quattro metri; delle lastre più piccole chiudono lo spazio fino alle pareti, e il corridoio continua dall'altra parte. Cosa fai?

Attraversi la passerella di pietra?	Vai al **335**.
Fai il giro lungo le pareti?	Vai al **377**.
Passi sulla lastra di granito?	Vai al **264**.

19

«Una lampada a olio . . .» ti dice con un sorrisetto divertito. «Che lusso! Questa vale tutt'al più 3 pezzi d'oro al mercato. Devi essere proprio squattrinato, amico! Andiamo, non sia mai detto che Araroth passi per avaro. Ti offro il viaggio: così avrò il piacere di viaggiare con te e tu potrai raccontarmi tutte le tue avventure . . .». Non ti sprechi troppo a ringraziare e vai al **50**.

20

Afferri la maschera con entrambe le mani e tiri lentamente: senti uno spaventoso risucchio, sotto non c'è il viso del morto, ma innumerevoli vermi rosacei. Hanno rosicchiato le bende e si vede il cranio. Si attorcigliano sui lembi di pelle raggrinzita, si infilano tra i denti consumati, scendono dall'orifizio nasale nella scatola cranica dove risuona un gorgoglio osceno. Disgustato, ti affretti a risistemare la maschera su quello spettacolo orrendo; ma improvvisamente le palpebre della Mummia si spalancano, rivelando due pupille fosforescenti. Hai una sola via d'uscita: fuggire in fretta da questo incubo! Ti ribelli a questo spettacolo rivoltante, ma gli occhi sono attratti e affascinati dalla strana luminescenza verde che proviene dallo sguardo della Mummia; il cadavere imbalsamato esce dal sarcofago e afferra la spada di bronzo. Sei paralizzato dall'orrore. I primi due attacchi li perdi normalmente se il tuo avversario ottiene un punteggio superiore al tuo; se invece vinci tu ai dadi, la Mummia non subisce alcun danno. Tu non puoi agire che a partire dal terzo scontro. Vai all'**86**.

21

Si spalanca una botola nel pavimento argentato, e scopri l'esistenza di un pozzo. Scendi le scale ed entri in una sala che nasconde un vero tesoro: un sarcofago di pietra, finemente lavorato e tempestato di gemme, troneggia al centro della stanza. Tutt'intorno cofani d'avorio ricolmi di collane e gioielli, calici d'argento, armi splendide . . . Hai scoperto la tomba del faraone; tutte le altre sale che hai visitato erano soltanto false piste destinate a ingannare i profanatori. Puoi prendere una spada, se la tua è danneggiata (in questo caso torni al massimo dei punti di Forza).
Ecco che una voce timorosa alle tue spalle ti chiede: «Chi sei, straniero? È forse scoccata l'ora della fine per me e per i miei fedeli, vittime dell'eresia del folle Akhenaton? È stato il primo sovrano d'Egitto ad osa-

re quel che ha osato: calpestare le ricchezze dei templi! Quell'idiota! Il paese va allo sfascio, nessuno riscuote le imposte, le province conquistate col sudore e il sangue dei nostri antenati si ribellano alla nostra tutela. Se sei qui per catturare me, Antarsis, gran sacerdote di Osiride, preferisco la morte al disonore di assistere alla fine della potenza egiziana . . .». Finalmente ci sei riuscito! Lo rassicuri immediatamente e gli spieghi tutto: non l'hai cercato in tutto il paese per affidarlo agli sbirri di Akhenaton, ma per chiedergli come raggiungere la città di Shangri-La. Vai al **583**.

22 - *Una spaventosa apparizione si gira verso di te, con le fauci gocciolanti di bava . . .*

22

Non ti resta altra scelta: devi affrontare l'Uomo Onisco. Sembra pronto a ricevere l'attacco, e il rumore delle mascelle diventa velocissimo . . . È felice all'idea di migliorare le sue prestazioni!

Uomo Onisco	Forza 8	Vita 12

Se riesci a batterlo, vai al **498**.

23

Questo incontro ti rende molto più sospettoso: la tomba, isolata nel deserto, è senza dubbio più pericolosa di quanto non sembri. Decidi di raggiungere la cavità nel muro attraversando direttamente la stanza (**352**), o seguendo il muro di sinistra (**399**), oppure quello di destra (**164**)?

24

Dopo aver alzato più volte l'offerta, riesci a scoraggiare gli altri interessati alla giovane schiava. Un uomo piuttosto anziano, dal viso rubicondo, che sembra apprezzare un buon bicchiere, è senza dub-

bio il più deluso; ti accorgi che ti maledice a voce bassa. Cosa farai adesso di quella povera ragazza? Il mercante è visibilmente soddisfatto di aver venduto a così alto prezzo la sua «mercanzia». Ti tende la mano incatenata della bella schiava: «Ti servirà bene, signore, e vedi che schiena robusta che ha! Porterà almeno otto moggi di grano!» insiste il mercante. Con uno sguardo gli fai capire che non apprezzi molto il suo spirito. Porti la schiava un po' in disparte e le togli le catene. «Grazie, straniero» ti dice con voce dolce. «Senza di te sarei sicuramente finita nelle mani di quel porco avvinazzato. Mi avrebbe ridotta in fin di vita a forza di botte, servigi e chissà cosa avrebbe preteso da me . . . Spero di avere trovato in te un buon padrone!»
Un po' sorpreso, le spieghi subito le tue intenzioni. «Ma allora, perché l'hai fatto, straniero? Non capisco . . .» ti chiede inquieta.
Sarebbe troppo complicato spiegarle i principi della carità cristiana: ti limiti a rassicurarla. Ma il tempo passa e non hai ancora scoperto niente su Antarsis, il gran sacerdote. Devi decidere se abbandonare subito la schiava (**382**) oppure portarla con te (**248**).

25

Delizioso angolo verde in mezzo al deserto, l'oasi è tranquilla; nessuno disturberà il tuo riposo. Fai dissetare il cavallo a una sorgente nascosta da due enormi rocce, e riempi le borracce. Se non ne hai più vuota tutto l'oro dalla borsa e riempila d'acqua fresca: questa borraccia improvvisata è in grado di contenere 4 razioni d'acqua. Adesso vuoi mangiare: preferisci utilizzare le provviste che hai comperato alla stazione di posta (**460**) oppure arrampicarti su una palma e raccogliere qualche dattero fresco (**491**)?

26

Inginocchiato ai piedi del povero fromboliere, preghi per la salvezza della sua anima. Ma le tue implorazioni sono ben presto interrotte dal rumore della folla, che ha attirato le guardie di pattuglia al mercato. Devi agire subito: se ti fai catturare, la tua impresa rischia di fallire. Devi evitare quel gruppo di energumeni che si sta facendo largo tra la folla. Prendi un carretto di verdure e altre spezie e lo spingi in direzione delle guardie, poi fai dietro-front rovesciando bancarelle e persone. Mentre scavalchi il carretto di un venditore di legumi, quello ti appioppa un colpo di manganello sulla schiena. Perdi così 2 punti di Vita ma non hai il tempo di vendicarti: le guardie ti stanno alle costole. Spingendo e sgomitando, riesci a confonderti tra la gente, e finalmente raggiungi l'uscita del mercato nonostante le grida dei tuoi inseguitori. A questo punto assumi l'aria più distaccata che puoi e ti allontani. Vai al **481**.

27

La corsia di destra sull'orlo del mosaico blu ha un motivo di rose. Dopo qualche metro, anche se il vapore rende difficile scorgere qualcosa, vedi una piccola porta sulla destra. Se vuoi aprirla vai al **118**. Se preferisci continuare il cammino lungo la vasca, vai al **383**.

28

Riconosci il pozzo di cui Allan ti ha mostrato la pianta. Devi scendere all'interno e troverai un passaggio segreto che conduce alle camere funerarie della tomba, probabile rifugio di Antarsis.
Illumini l'interno del pozzo con la torcia e scopri una serie di tacche difficilmente percettibili, che con-

ducono ad una rientranza nella parete a due metri circa sopra il livello dell'acqua. Oltrepassi con prudenza il parapetto, dopo esserti assicurato una presa solida: appoggi il piede sulla prima tacca e cominci a scendere.
Arrivi all'altezza della rientranza; questo pertugio permette di entrare in un sotterraneo che distingui a fatica. Ti ci infili spingendo con i gomiti e grattando contro la parete del cunicolo, e stai ben attento a non far cadere lo zaino in acqua. Superato questo ostacolo, scendi in un tunnel un po' più basso, dal fondo squadrato, abbastanza alto da permetterti di avanzare eretto. Accendi la torcia e cammini per circa un centinaio di metri; finalmente giungi davanti a una porta che potrebbe aprirsi su una sala: la spingi. Vai al **60**.

29

L'acqua ti arriva alle ginocchia. Improvvisamente scorgi un movimento anomalo dell'acqua all'altra estremità della vasca: due forme allungate fendono la superficie e si dirigono a tutta velocità verso di te. Vai al **267**.

30

All'alba, vieni legato a un dromedario. Il convoglio si mette in marcia e tu cammini in coda alla carovana, sotto un sole terribile. La fame ti attanaglia lo stomaco ormai, e la sete non ti dà tregua. Ad un tratto il convoglio è circondato da una nube di polvere e sabbia, e da ogni lato si sentono grida: gli Uomini Sabbia attaccano la carovana!
Una mano sconosciuta taglia le corde che ti tengono prigioniero e ti allunga una spada, poi sparisce nella confusione generale. Vieni spinto nel bel mezzo dello scontro: Araroth, il capo carovana, incita i suoi e ordina loro di resistere fino alla morte; uno strano piccolo nubiano osserva col suo unico occhio la battaglia senza reagire; il giovane e nobile Irakhnis combatte con ardore. Da ogni parte risuonano le armi e le grida di dolore. Tira un dado per sapere a fianco di chi combatterai. Se viene 3 (o meno), vai al **368**; se viene 4 o 5, vai al **429**; se viene 6, vai al **176**. Attenzione! Successivamente dovrai togliere 30 al numero del paragrafo che ti verrà indicato, e andrai al paragrafo corrispondente.

31

Il mostro si sta avvicinando; senza indugio afferri la spada e lo colpisci.

Creatura di Bava
Filamentosa   Forza 14   Vita 13

Se quell'orrendo mostro ti colpisce durante il combattimento, vai al **221**. Se invece esci indenne dal combattimento, vai al **563**.

32

Con tutta la voce che hai in corpo, gridi: «Ehi, mercante di sarcofaghi! Dove ti sei nascosto?» Nessuno risponde. Ripeti la domanda, e all'improvviso senti un rumore stridente: non credi ai tuoi occhi, il coperchio di uno dei più grandi sarcofaghi si sta lentamente sollevando! Devi fare uno sforzo per non gridare: quale nuova minaccia ti sta per insidiare?
Ma puoi tirare un sospiro di sollievo: un egiziano grassottello, con i capelli arruffati, esce a fatica dal sarcofago: «Cosa c'è da gridare tanto? Non lo sai che a quest'ora le persone per bene sono a dormire da un pezzo? Hai un bel coraggio! Svegliarmi in piena not-

te, disturbare il mio sonno sacro! Dovrei proprio buttarti fuori!»
Hai disceso il Nilo in battello? Se sì, vai al **525**. In caso contrario vai al **57**.

33

Il tunnel è in leggera pendenza, e l'aria è pesante e molto umida; respiri a fatica, evidentemente in questo spazio chiuso ristagnano dei gas sotterranei. A poco a poco la pendenza si attenua e lo stretto cunicolo sembra diventare orizzontale. Sei costretto a piegarti, tanto è basso il passaggio, ma poco dopo intravedi una discreta apertura. Ci infili la testa, poi le spalle: qui si congiungono due gallerie abbastanza grandi, ma non hai nessuna indicazione sulla via da seguire. Il sacerdote che ti ha dato una mano senz'altro ignorava questa biforcazione. Prendi la galleria di sinistra (**419**) o quella di destra (**113**)?

34

La tremenda Testa senza Corpo si lancia contro di te grazie ai suoi poteri magici, e tenta di morderti! Arretri per sfuggire al suo attacco, ma è troppo tardi: ti strappa un orecchio! Il sangue comincia a scorrere a fiotti e perdi 1 punto di Forza rispetto al totale di partenza; ma non puoi fermarti, adesso devi dimenticare il dolore atroce che ti martella e combattere contro questo mostro. Vai al **70**.

35

Vittoria! Una grande allegria si diffonde nella carovana: con la sconfitta degli assalitori si celebra la fine degli attacchi da parte dei predoni misteriosi. Ma è ora di ripartire. Vai al **337**.

36

Sollevi i paramenti attaccati ai muri, controlli i bassorilievi alla ricerca di una nicchia segreta: niente! Le ricchezze del faraone non sono state depositate in questa sala. Pensi di staccare un bassorilievo (**256**), esaminare la statua (**569**), sollevare il coperchio del sarcofago (**489**) o andartene da qua per esplorare il resto della piramide (**180**)?

37

Accarezzi dolcemente l'immagine di Bastet, la dea-gatta dagli immensi occhi verdi. Il suo viso è di una bellezza eccezionale, e mescola i lineamenti di una giovane a quelli di un gatto; sfiori la sua bocca e ti scuote un brivido. Questo punto della pietra ti sembra più ruvido: provi a schiacciare dolcemente la bocca di Bastet e senti uno scatto. Sopra la testa della dea si apre un pertugio in cui scorgi un flacone dorato steso su un cuscino verde. Sai che Bastet è nemica di Seth, il dio del Male, e dei suoi servi. Questa pozione è sicuramente benefica. La annusi, ne bevi un sorso e la trovi gradevole. Tira un dado: questa pozione ti può restituire da 1 a 6 punti di Vita, se li hai persi. Nel frattempo odi di nuovo lo scatto e la nicchia si chiude. Esamini il bassorilievo, ma non riesci a scoprire altro. E adesso pensi di interessarti al muro di sinistra (**434**), oppure vuoi riprendere il cammino (**576**)?

38

Segui scrupolosamente le indicazioni del mago nubiano. Scalare la piramide è più facile di quel che pensavi, e scopri immediatamente l'apertura cilindrica in cui devi infilare il braccio. Sulla superficie della piramide scivola un largo pannello di granito che

lascia intravedere un largo passaggio: entri subito, e il blocco di pietra ritorna al suo posto annullando ogni possibilità di uscire di lì. Vai al **133**.

39

Commosso dal dolore della schiava, decidi di prendere parte all'asta e comprarla; appena sarà tua, potrai liberarla. L'asta si svolge così: lancia due dadi e segna il numero ottenuto. Poi lancia di nuovo i due dadi: questa è l'offerta massima. Se il numero del primo lancio è superiore all'offerta massima la schiava è tua. Se invece è inferiore o uguale all'offerta massima, devi ripetere l'operazione, cioè rilanciare i dadi. Aggiungi il numero ottenuto col nuovo tiro a quello del primo lancio: ecco la tua offerta. Adesso devi tirare di nuovo i dadi per determinare l'offerta massima: aggiungi questo numero alla prima offerta massima. Se la tua offerta ora è superiore a quella della offerta massima, la schiava è tua; altrimenti ripeti l'operazione finché vinci oppure fino a quando ti basta l'oro. Se riesci a spuntarla, cancella i pezzi d'oro che hai speso dal Registro d'Equipaggiamento e vai al **24**. Se invece rinunci all'asta, o se perdi, puoi sempre attaccare il mercante di schiavi (**134**) o abbandonare la competizione e continuare il cammino (**547**).

40

Prendi dalla bisaccia i pezzi necessari a pagare il mercante, poi decidi di acquistare delle cose che ti saranno certamente utili lungo il percorso. Vai al **183**.

41

Se non sei mai passato di qua, vai al **407**; altrimenti vai al **388**.

42

Malgrado tutto è meglio cercare di rientrare nel Tempio attraverso il passaggio segreto che già conosci, anche se questa scelta comporta il rischio di incontrare altre pattuglie. Dai un'occhiata al sigillo e ti accorgi con terrore che durante il combattimento si è rotto: ormai è inutilizzabile! Dunque dovrai attraversare la gran porta del Tempio. Vai al **554**.

43

Per evitare sorprese ti butti a terra velocemente: quest'uomo che ti fissava è un nemico? Ti sembra strano. Con il viso nella polvere cerchi di riflettere, ma le risate dei passanti ti fanno capire che hai sbagliato. Alzi gli occhi e vedi che l'uomo con la fionda ha preso un uovo dalla borsa, e lo sta facendo cuocere con il calore provocato dalla frizione e dai movimenti della fionda. Ti rendi conto di esserti coperto di ridicolo, ti alzi e ti pulisci alla meglio i vestiti impolverati. Giuri di non farti più ingannare e ricominci la passeggiata. Vai al **577**.

44

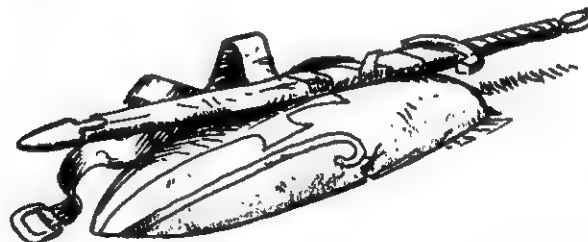
Il tuo viso è bruciato dal sole. Quasi accecato, hai la gola secca e ti sdrai sulla sabbia rovente. Anche se ti sono rimaste delle razioni di cibo, non puoi mangiare: la bocca si rifiuta di funzionare e hai paura di soffocare per l'assoluta mancanza di saliva. Vai al **223**.

45

Estrai impaziente dalla bisaccia la pianta della Piramide tronca che hai acquistato sulla piazza del mercato di Tebe. La apri e cerchi di orientarti; ma ti accorgi subito che su quel disegno niente corrisponde

alla realtà, e che il venditore ti ha imbrogliato! La pianta è falsa, hai proprio buttato dell'oro inutilmente. La stracci per la collera e il vento del deserto disperde subito quei pezzi di carta inutili. Ora vai al **283**.

46

Ti avvicini al venditore, che chiama i passanti con voce baritonale. Un piccolo tappeto, tessuto grossolanamente, steso davanti a lui è il suo bancone. «Ehi, amico» ti grida con voce festosa. «Cosa comperi oggi? Guarda, ho dei ninnoli magici che potrei venderti a un prezzo ridicolo!» In effetti sul tappeto ci sono degli oggettini. Vuoi comprare una lampada a olio (**288**), un medaglione di argento cesellato (**112**), un rotolo di papiro (**526**) oppure un'antica mappa (**394**)? Se invece preferisci rifiutare l'offerta del mercante e continuare la visita al mercato, vai al **7**.

47

La Sfinge ti domina con la sua massa imponente. Vuoi trovare al più presto la pietra esagonale che aziona il passaggio nascosto (**58**) o preferisci esplorarla (**172**)?

47 - *Sei finalmente arrivato davanti alla maestosa Sfinge, gloria dell'antico Egitto . . .*

48

Estrai dalla bisaccia il papiro e leggi ad alta voce le iscrizioni magiche, ma il Drappo ti tiene ancora chiuso il polso e il braccio ti si irrigidisce. Per di più il rotolo di papiro si polverizza appena hai finito di leggere l'incantesimo, che si rivela inefficace. Cancellalo dal Registro d'Equipaggiamento. Sguaina la spada e vai al **205**.

49

Continui a fronteggiare gli assalti dello Scorpione, e nel frattempo cerchi nella bisaccia il flacone del controveleno; lo bevi in un sorso e per il momento sei fuori pericolo, puoi riprendere il combattimento. Ma attenzione! Il flacone è vuoto e adesso puoi contare solo sulla tua velocità e abilità per evitare il morso mortale dello Scorpione. Vai al **302**.

50

Dopo un'intera giornata sulle dune sabbiose, lo stomaco comincia a brontolare tra i morsi della fame. Prima di tutto controlli che il cavallo stia bene. Poi dai un'occhiata al campo preparato per la notte. Quasi tutti i viaggiatori e i cammellieri si sono ritirati nelle loro tende per riposare; vedi solo un giovane guerriero che sta giocando con un gattino, un piccolo nubiano accoccolato vicino al fuoco, e un vecchio canuto che indossa ricchi abiti.
Con chi farai conoscenza ora?

Il giovane guerriero?	Vai al **261**.
Il nubiano?	Vai al **469**.
Il vecchio?	Vai al **458**.

Se preferisci invece tenerti in disparte, vai al **353**.

51

Decidi di utilizzare subito il guanto di ferro per liberarti da questa maledetta Poltrona! Con sollievo ti accorgi che il guanto ti calza a pennello: scarichi i cinque proiettili del guanto di ferro nel centro della Poltrona, che muore lanciando un gemito acuto. L'hai uccisa, sei proprio soddisfatto; sfortunatamente il guanto di ferro aveva una sola carica, e non ti sarà più di nessuna utilità. Furioso, abbandoni la stanza. Vai al **508**.

52

Sforzandoti al massimo riesci a poco a poco a piegare le sbarre, sia utilizzando eventualmente la spada come una leva, sia appoggiandoti al muro per spingere le sbarre con i piedi. Trascorre parecchio tempo, ma alla fine apri un varco sufficientemente largo per uscire. Vai al **365**.

53

Finalmente giungi alla meta tanto sospirata ed entri nella maestosa sala d'adorazione del tempio, dove scopri uno spettacolo orribile: una ventina di sacerdoti orribilmente magri sono incatenati per le caviglie e i polsi al pavimento. Certi sembrano in coma, altri gemono debolmente. Malgrado tutto, molti hanno la tipica espressione fissa e indomabile del pazzo. Sei guardie nere con armatura, dall'aspetto feroce, percorrono la sala a grandi passi. Appena si accorgono di te attacchi la guardia più vicina.

Guardia Nera	Forza 11	Vita 13

Se riesci a vincerla, vai al **299**.

54

Prendi un cavallo bellissimo, sicuramente di gran valore. Ma non dimenticare che devi affrontare il deserto per raggiungere il convoglio: se pensi di aver bisogno di qualcosa per l'equipaggiamento, vai al **183**; altrimenti, vai al **171**.

55

Quale incantesimo puoi utilizzare:

La pietrificazione?	Vai al **214**.
Lo sdoppiamento?	Vai al **297**.
Il fuoco soprannaturale?	Vai al **439**.
L'indebolimento?	Vai al **355**.

56

Eccoti all'inizio della scala. Vuoi scendere gli scalini:

Uno alla volta?	Vai al **437**.
A due a due?	Vai al **178**.

57

Indovini che questo personaggio pigro e poltrone è il costruttore di sarcofaghi. L'ometto continua a sbraitare, e ti stuzzica a tal punto che gli rispondi con un paio di ceffoni che sfonderebbero la mascella a un orso bruno. Il piccolino si calma subito. Lo sollevi per il colletto ricamato della tunica: «Dimmi dove si trova la tomba di Hatscepsut, e in fretta!» Senza farsi pregare ulteriormente, ti risponde: «A un'ora di cavallo da qui, verso sud, poi ancora un quarto d'ora a est . . . un gruppo d'alberi . . . ai piedi, troverai . . . un anello sepolto nella sabbia . . . dovrai tirarlo . . . si aprirà . . . un passaggio . . .». Preso in quella stretta, sembra aver difficoltà a respirare; lo lasci cadere come uno straccio e te ne vai.

Se vuoi trovare altre informazioni, e se non l'hai già fatto, puoi andare alla casa decorata con un compasso (**8**) o nella casa, più alta, da cui proviene uno strano odore (**117**). Se scegli di partire subito per la tomba, vai all'**81**.

58

Nel fianco della Sfinge si apre un passaggio stretto, che sbuca in un lungo corridoio. Afferri una torcia appesa al muro, l'accendi e penetri nelle viscere dell'animale di pietra. Vai al **338**.

59

«Aspetta» esclama la seconda guardia, «non voglio lasciarti il piacere di far fuori questo cane da solo! Vorrei fargli inghiottire la lingua . . . Ah, ah, ah!» E si butta su di te insieme al compagno. Devi combattere con tutti e due. Lancia due dadi per te e due dadi per ogni avversario. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella di entrambi, li colpisci tutti e due. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella di uno solo degli avversari, e inferiore a quella dell'altro, ne ferisci uno ma l'altro riesce a colpirti. Se infine la tua Forza d'Attacco è inferiore a quella di tutti e due gli avversari, ti feriranno entrambi.

Capo	Forza 9	Vita 10
Guardia del Faraone	Forza 10	Vita 12

Se vinci questo pericoloso combattimento, vai al **3**.

60

Entri in una vasta sala dove si stagliano tre colonne disposte a intervalli irregolari. La pavimentazione di marmo è superba, e dal centro sale un getto d'acqua limpidissima. Sul fondo due enormi pilastri di pietra fiancheggiano un portale massiccio; su ogni lato della sala si apre una piccola porta che dà su un'altra saletta. Scegli:

Vuoi avvicinarti alla fontana?	Vai al **300**.
Desideri spingere la piccola porta sulla destra?	Vai al **495**.
Vuoi attraversare la sala fino alla parete di fondo?	Vai al **207**.
O spingere la porticina sulla sinistra?	Vai al **269**.

61

Raccogli delle cesoie da terra e cominci a sollevare con queste i preziosi ornamenti del sarcofago. Qui ci dev'essere una fortuna! Ma lo strumento non va poi tanto bene . . . le cesoie ti scappano di mano e cadono a terra rumorosamente. Ti abbassi per raccoglierle, ma ecco un avvenimento inatteso: il coperchio di un grande sarcofago si solleva cigolando sinistramente. E adesso quale nuovo pericolo dovrai affrontare? Vai al **416**.

62

Ti ricordi le parole del simpatico mercante: «Questi ti rimettono l'anima in corpo!» Rincuorato da queste parole, decidi di approfittare delle virtù dei legumi sconosciuti senza aspettare occasione migliore. Assaggi un po' di questi vegetali saporiti, poi ancora un po'. Ti senti meglio, è vero, ma ben presto una strana sensazione ti rende inquieto. Il mercante sembrava stupito nel vederti divorare con tanta ingordigia quei legumi. Adesso ti sta osservando sbalordito. Ma che cosa vuole? Finalmente capisci: quella roba che hai appena ingoiato dev'essere un condimento fortemente speziato e piccante. La gola ti brucia, ti sembra che un torrente di fiamme ti stia uscendo dalla bocca. Ti lacrimano gli occhi e ti pare di soffocare. Devi assolutamente bere qualcosa! Se vuoi bere un po' d'acqua della tua borraccia, vai al **331**. Se decidi di precipitarti verso il canaletto di scolo più vicino, vai al **161**. Se invece preferisci aspettare, senza far niente, vai al **253**.

63

Lo Zombi si ferma, vacilla sulle gambe, poi cade con un tonfo sordo: lascia andare la spada, che scivola nella polvere. L'anello dell'incantesimo si disintegra tra le tue dita e non puoi più servirtene. Vai al **350**.

64

A dispetto delle apparenze gli dei dell'Egitto ti proteggono, perché trovi quasi subito l'anello decorato dell'Ankh. Per evitare qualsiasi sventura lo infili al medio della mano destra, poi decidi di abbandonare immediatamente questo cunicolo tirando un bel sospiro di sollievo. Vai al **488**.

65

«Vedo con piacere che questo pasto ti ha soddisfatto, nobile viaggiatore» dice. «Il mio nome è Buruandana, e sono originario delle alte pianure a sud di questa contrada. Dopo tre settimane di cammino sono riuscito ad attraversare una giungla ostile per giungere fino alla sorgente del Nilo, e dopo altri due mesi di viaggio ho raggiunto Tebe. Ho deciso di attraver-

sare l'Egitto fino al grande mare vicino alla foce del Nilo, per esplorare le terre straniere che si estendono laggiù. Si racconta che quelle tribù selvagge venerano delle divinità sanguinarie e praticano la stregoneria. Anch'io sono portato per le arti magiche, quindi penso che questo viaggio nell'ignoto sarà senz'altro istruttivo . . .». Il nubiano ti è simpatico, e gli riveli lo scopo della tua ricerca senza però raccontargli che provieni da un'epoca che vedrà la luce solo dopo venti secoli. «Il tuo viaggio è degno di interesse» riprende continuando la conversazione. «Peccato che il mio sia già stato fissato e che non possa unirmi a te. Ma forse un giorno anch'io andrò verso il sol levante, e allora i nostri cammini si incroceranno di nuovo . . . Per aiutarti, ti offro questo bastone. Non lasciarti ingannare dal suo aspetto irregolare: se lo sbatti tre volte al suolo, raccoglierà delle forze soprannaturali capaci di creare davanti a te, e a tuo vantaggio, una incredibile tempesta di grandine. Ma fai attenzione, perché potrai usarlo una volta sola! Si sta facendo tardi, andiamo a dormire. Ti invito con gioia a dividere la mia povera e umile dimora di tela».
Vai al **166**.

66

Accarezzi dolcemente l'immagine della dea Iside. La pietra che raffigura la sua fronte ti sembra più piatta delle altre; spingi piano e senti uno scatto. Appare una nicchia nella fronte della dea, con una collana di perle finissime posata su un cuscino di velluto rosso. Hai l'impressione che le perle brillino nella penombra della nicchia, ma si tratta di una illusione dovuta alla loro qualità eccezionale. Se decidi di prenderla, segna la collana sul Registro d'Equipaggiamento. Subito la nicchia si chiude e si blocca. Esamini di nuovo il bassorilievo, ma non riesci a trovare altro di interessante. Adesso vuoi seguire il muro di sinistra (**434**) o preferisci proseguire il cammino (**576**)?

67

Rutmes ti ha ingannato! Hai bevuto un potente sonnifero e sei crollato sulla sabbia, a qualche metro dall'accampamento della carovana. All'alba nessuno si accorge della tua assenza e partono senza di te; così, al tuo risveglio, ti ritrovi da solo in mezzo al deserto, sfinito e senza provviste. Inutile attendere il prossimo convoglio. Non arriverà che tra sei giorni . . . sempre che non venga distrutto prima, da qualche tempesta di sabbia particolarmente violenta. Saranno le iene a nutrirsi del tuo corpo, così le ossa biancastre splenderanno sotto il sole implacabile del deserto. Il tuo viaggio termina qui.

68

Trattenendo il respiro esci in fretta dalla casa degli imbalsamatori, l'odore acido cominciava già a bruciarti i polmoni. E adesso che fai? Se non l'hai già fatto, potresti cercare notizie nella casa dei sarcofagi (**219**) oppure nella casa dalla facciata decorata con un compasso (**8**). Se conosci il luogo della tomba di Hatscepsut, puoi anche abbandonare il villaggio. In questo caso, vai all'**81**.

69

Stai per montare a cavallo quando un dolore violento ti trapassa la schiena. Ti giri in uno scatto d'ira e vedi un contadino coperto di polvere che ti sta seguendo e grida, lanciandoti pietre: «Al ladro! Guardie! Guardie, un ladro di cavalli!» Eviti con destrezza

un secondo lancio di pietre gettandoti a terra. Devi reagire immediatamente, perché senti le grida dei mercanti e dei viaggiatori che si avvicinano, allarmati dagli strepiti del tuo assalitore. Con tutto il coraggio che hai fuggi via, senza pensare ai proiettili che potrebbero colpirti. Un vero atto di eroismo: gambe in spalla! Eviti il tuo inseguitore, ma quello riesce a colpirti con una pietra. Ti sembra che la testa ti scoppi dal dolore! Senti un filo di liquido caldo scendere lungo il collo e impregnarti a poco a poco la tunica. Con un balzo salti il recinto e ti ritrovi in mezzo alla folla; sgomiti tutti i malcapitati che si mettono sulla tua strada e, con il fiato corto, dopo una lunga corsa, finalmente riesci a distanziare gli inseguitori. Ti nascondi in un cortile, e seduto vicino ad un mucchio di immondizie in putrefazione massaggi la ferita alla tempia con un panno fresco. Il sangue si è fermato, ma hai perso 2 punti di Vita. E adesso? Nessuno ti ha riconosciuto, e non si ricorderanno del tuo viso appena sarà tornata la calma. Vuoi trovare alloggio e aspettare la prossima carovana (**115**) oppure prendere una barca che scende il Nilo verso le Piramidi (**531**)?

70

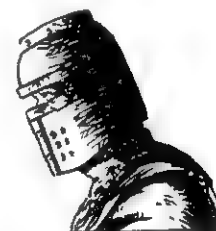
La Testa senza Corpo volteggia nel corridoio, e adesso riesci a distinguerla meglio: dei denti d'oro e alcuni gioielli incastonati nel cranio la rendono ancora più orrenda. Per il resto non è che una massa di carne putrefatta che ricopre a malapena le ossa gialla-

70 - *La spaventosa Testa senza Corpo tenta di morderti . . .*

stre. Dei lembi di pelle pendono dalle guance, un sopracciglio è staccato, una massa di vermi si attorciglia sul collo tagliato malamente. Il ghigno terribile di questo mostro ti fa venir voglia di distruggerlo. Vuoi combatterlo con la magia (**142**) o con la spada (**536**)?

71

Dopo qualche giorno di viaggio a dorso di cammello arrivi alla stazione di posta delle carovane, punto di incontro delle numerose strade che collegano l'Egitto alle altre parti del mondo civile. Nonostante l'aspetto rudimentale e fatiscente dei muri scrostati da un sole a picco, nessun viaggiatore farebbe a meno di una sosta in questo luogo dall'atmosfera unica e affascinante. Sembra che il mondo intero si sia riunito qui, si parlano tutte le lingue: tra la folla variopinta e cosmopolita si mescolano signori berberi, fieri e alteri nei loro ampi barracani, che provengono dai deserti dell'ovest; mercanti cretesi che hanno attraversato il mare per commerciare e narrare le gesta dei loro guerrieri e dei loro atleti; saggi egiziani che vogliono dirigersi a nord per consultare i preziosi documenti conservati negli archivi di Menfi; re negri ancora fedeli al faraone Akhenaton, che hanno attraversato le fitte foreste del Sud con decine di cammelli carichi d'oro e di legni preziosi per rendergli omaggio... Potresti provocare un'emozione profonda tra questa gente stanca e affaticata, se raccontassi il futuro di quello che è per loro il mondo conosciuto: la passione che sconvolgerà la bella Cleopatra ed il potente Cesare, le orde selvagge dei barbari urlanti sulle rovine di Roma, l'invasione dell'Inghilterra da parte di Guglielmo il Conquistatore... Preferisci non influenzare il destino di queste persone raccontando loro un futuro che supera la durata modesta della loro vita. Il tuo compito è la ricerca di Shangri-La. Che sfortuna! La carovana che speravi di prendere, l'unica che si dirigesse verso il nord e le piramidi... è partita alle prime luci dell'alba. Che fai?

Ti procuri un cavallo e tenti di raggiungerla, recuperando la mezza giornata di ritardo?	Vai al **310**.
Cerchi di trovare una barca che discenda il Nilo e ti sbarchi vicino alla meta?	Vai al **531**.
Aspetti la prossima carovana che partirà appena tra sei giorni?	Vai al **115**.

72

La Testa senza Corpo è ancora quasi intatta: riesci a distinguere parecchi oggetti molto interessanti, appena danneggiati dal combattimento. Vuoi raccogliere un orecchino tempestato di pietre preziose (**293**), un anello di lapislazzuli fissato al naso (**479**) o un occhio di cristallo (**551**)?

73

Il Cobra umano cerca di chiuderti tra le sue spire e di colpirti con la lingua avvelenata. Lo spazio della cappella è esiguo, e non ti resta che combatterlo con

la spada. Se hai un bracciale di controllo dei rettili, vai al **192**.

Cobra Umano	Forza 10	Vita 13

Se riesci a vincere questo duello, vai al **433**.

74

L'egiziano sparisce tra le tenebre dell'apertura, che si chiude immediatamente al suo passaggio. Spingi il centro della pietra esagonale, come ti è stato indicato, e un blocco di roccia scivola sul fianco della Sfinge rivelando l'entrata di cui si è servito il tuo predecessore. Prendi una torcia fissata alla parete, la accendi e penetri nelle viscere dell'animale di pietra. Il corridoio si allarga, e davanti a te vedi la sagoma dell'egiziano immobile; acceleri il passo per raggiungerlo, ma appena sollevi il braccio per scuoterlo ti accorgi che si tratta di una statua di pietra! La somiglianza è straordinaria. Sbalordito da un simile prodigio, prosegui il cammino lungo il tunnel chiamando a intervalli regolari l'uomo che ti ha preceduto. Vai al **338**.

75

Batti per tre volte sulla sabbia con il pezzo di legno, e la reazione è immediata: il suolo comincia a tremare, grosse nuvole scure e minacciose nascondono il cielo stellato, si sentono i primi tuoni. Si scatena un'incredibile tempesta di grandine che ti inzuppa fino alle ossa. Spaventato da questo brusco cambiamento di tempo, il serpente batte in ritirata a tutta velocità; diminuisce di volume a vista d'occhio e si perde nella sabbia. Sprezzante del pericolo, lo insegui. Col bastone scavi nel punto dove è sparito l'animale, ma sfortunatamente non riesci a scoprire niente. Il rettile si è certamente rifugiato nelle profondità infernali della terra, da dove non avrebbe mai dovuto uscire. Riparti in direzione del campo. Vai al **119**.

76

Comincia a scendere la notte, e devi eliminare i due avversari facendo meno rumore possibile per non attirare altre guardie. Devi affrontarli insieme; ad ogni assalto, lancia due dadi per te e due per ogni avversario. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella delle guardie, li sconfiggi entrambi. Se invece è superiore a quella di una sola guardia, ma inferiore a quella dell'altra, colpisci la prima ma la seconda ti ferisce. Se la tua Forza d'Attacco è inferiore a quella di entrambe le guardie, ti feriscono insieme.

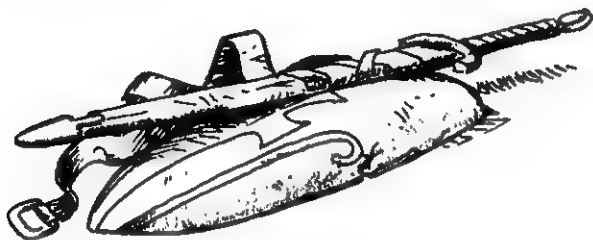
Prima Guardia	Forza 11	Vita 11
Seconda Guardia	Forza 10	Vita 11

Se ce la fai a vincere, vai al **417**.

77

Ti risveglia l'agitazione che regna nel campo, ed è l'alba. Aggiungi 2 punti di Vita al totale se possiedi una tenda e una coperta, 1 solo se hai solo uno di questi oggetti, oppure niente se hai trascorso la notte all'addiaccio. Vai al **203**.

78

Hai un bell'agitarle in tutti i sensi, insieme o separatamente, o cercare di annodarle tra loro, non succede proprio niente. Piuttosto abbattuto, torni indietro nel passaggio. Vai al **345**.

79

Il tuo avversario è troppo forte! Se continui il combattimento rischi di finire male. Pari un colpo che avrebbe potuto essere mortale, poi scorgi un'uscita che finora non avevi notato: una piccola porta scolpita nel muro a sinistra della sala. Gli attacchi dell'Uomo Serpente aumentano notevolmente; il gioco di gambe ti consente di schivarli, ma questo balletto potrebbe finire male se dovesse durare ancora! Ti senti svenire. Un colpo ben assestato ti permette di prendere le distanze dall'avversario e di correre fino alla piccola porta. La spingi e ti ritrovi sulla sabbia fuori del Tempio. Sei sfuggito all'Uomo Serpente, ma tutto questo ha ritardato i tuoi piani! Infatti sei stanco, fuori del Tempio di Amon-Ra, senza indicazioni precise sul luogo dove sono rinchiusi Antarsis e gli altri sacerdoti. Malgrado tutto devi assolutamente rientrare nel Tempio. Non hai altra soluzione che passare dall'entrata principale (**554**). Se possiedi un anello con inciso l'Ankh simbolico, vai al **42**.

80

Torni nella vasta camera funeraria dai molti sarcofagi, ma questa volta hai preso delle precauzioni: sei uscito dalla sala dove ti trovavi camminando sulle mani, così atterri sulle gambe, un po' malconcio ma indenne! Verso quale porta ti dirigi adesso?

Quella di sinistra? Vai al **339**.
Quella centrale? Vai al **294**.

Se hai già provato ad oltrepassarle, vai al **181**.

81

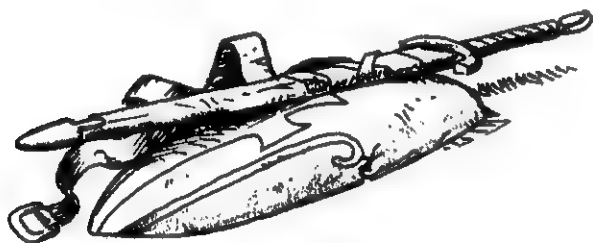
Sai la direzione da prendere per andare alla tomba di Hatscepsut, dove speri di trovare Antarsis: il solo pensiero di avere indicazioni concrete sulla strada per Shangri-La ti rincuora. Il cavallo sbanda e lo sproni. Quale direzione prendi?

A sud-ovest? Vai al **418**.
A nord-ovest? Vai al **507**.
A sud-est? Vai al **208**.

82

La statua non cela né nascondigli né passaggi segreti. Pensi di aprire il forziere (**140**) o di abbandonare la sala tornando sui tuoi passi (**262**)?

83

Questo vapore verdastro ti rende inquieto, e decidi di tornare indietro. Ma proprio quando ti stai rallegrando per la saggia decisione il terreno si spalanca sotto di te e cadi, cadi senza sapere dove andrai a finire... Precipiti per ore, come un fantoccio senza vita, mentre il tuo corpo si sfracella sulle pareti di una fossa senza fine. La tua avventura è finita!

84

Lotti contro la paura e respiri profondamente, facendo appello al coraggio che ti resta. Reprimi il desiderio irragionevole di fuggire, e tutto sommato l'angoscia diminuisce abbastanza rapidamente. Secondo i tuoi calcoli dovresti essere vicino al centro del cono: ad un tratto ti senti invadere da una nuova energia. Le ferite guariscono da sole, ti senti più forte, un nuovo vigore attraversa le membra. Riporti i punti di Vita e di Forza al massimo di partenza. Felice per questa esperienza intensa riprendi il cammino, e dopo qualche passo esci dal cono nero e ti ritrovi di fronte alla porta che si apre sulla sala successiva. Una tenda di perline colorate maschera questa apertura piuttosto bassa. Vai al **451**.

85

Ti appiattisci contro il muro, per lasciare via libera al fuggiasco e ai suoi inseguitori. Le guardie del faraone accompagnano la plebaglia sdegnata e passano davanti al tuo nascondiglio senza vederti. Esci appena il gruppo è lontano, ma in quel momento due guardie che seguivano da lontano la scena ti chiamano. È una sfortuna che tu non sia riuscito a vederli in tempo, ma ormai è troppo tardi per tornare nel tuo nascondiglio...

«Chi sei, uomo, con questo strano costume?» ti interroga quello che sembra il capo, un robusto egiziano altissimo. «E come mai ti nascondi in questi angoli bui, in un posto simile?» Altre tre guardie, il resto della pattuglia probabilmente, nel frattempo arrivano dal fondo del vicolo. Cosa rispondi?

Che sei un sacerdote e che devi tornare al Tempio? Vai al **356**.

Che sei un mercante e che stai cercando la piazza del mercato? Vai al **573**.

Che cerchi la casa del sacerdote Antarsis? Vai al **116**.

86

Affronti le spoglie di Kharis, un sacerdote che un tempo aveva amato la bella Ananka. Folle di speranza aveva cercato di resuscitarla, per liberarla dai voti che la legavano al dio Karnak e saziare così la pas-

86 - La gigantesca mummia ti attacca proprio mentre scopri il suo viso putrefatto . . .

sione che lo consumava. Sorpreso durante le sue pratiche proibite, era stato condannato al taglio della lingua e non ha mai conosciuto riposo; ora è il fedele guardiano della tomba e il vendicatore dei profanatori di sepolture. Sei troppo stanco per ricorrere a un incantesimo. Sguaini la spada e rispondi ai colpi che ti porta il tuo cadaverico avversario.

Mummia di Kharis	Forza 13	Vita 15

Se riuscirai a vincere la maledizione che pesa sul tuo assalitore, vai al **568**.

87

Sei riuscito a vincere le arcane forze che hanno tramato contro di te: la loro stregoneria non è stata abbastanza potente per annientarti e per fermare il tuo cammino. Qual è la tua prossima decisione?

Torni alla carovana?	Vai al **509**.
Apri la cassaforte?	Vai al **408**.
Oppure, se non l'hai già fatto, esamini il dipinto sul muro di fondo?	Vai al **96**.

88

Se il tuo senso dell'odorato fosse ancora funzionante, potresti renderti conto che il vapore che si infiltra lentamente nei tuoi polmoni è velenoso. Ma la poltiglia coagulata che ti riempie il naso non ti dice proprio niente! Togli 1 punto di Forza dal totale di base finché non esci dalla tomba. Poi vai al **60**.

89

Prima di scendere, provi cautamente ogni gradino. Vai al **191**.

90

«Spiacente di deluderti, ma veramente non so dove si trovi questo posto. Non ho mai incontrato qualcuno che arrivasse da là. Non so risponderti . . .». Detto questo, l'uccello si libra nell'aria sbattendo delicatamente le ali e sparisce all'orizzonte. E adesso? Sei proprio deluso, perché forse hai abbandonato il tuo paese e la tua epoca per inseguire una chimera. Riprendi il cammino in direzione dell'accampamento della carovana. Vai al **119**.

91

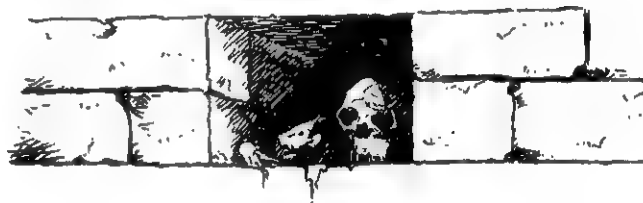
Qualcosa nell'atteggiamento di questo personaggio ti rende sospettoso, quindi pensi sia meglio essere prudente e afferri una grossa pietra. Poi avanzi verso lo sconosciuto, molto lentamente, ma della ghiaia ti scricchiola sotto i piedi e la creatura si gira immediatamente, così capisci che la tua diffidenza era pienamente giustificata: non si tratta di un essere umano, ma di un ripugnante Uomo Onisco. Sul suo ventre ad anelli molte paia di pinze si aprono e si chiudono freneticamente. Vive nei sotterranei, e stava frugando nel fango alla ricerca del suo nutrimento preferito, un ammasso aggrovigliato di vermi rossi che guizzano ancora nelle sue mandibole. Questo tremendo spettacolo ti sorprende. Tira due dadi: se fai 6 o meno, vai al **123**. Se fai 7 o più, vai al **326**.

92

Quale corridoio vuoi imboccare?

Quello che prosegue nel cuore della piramide?	Vai al **314**.
Quello che sale?	Vai al **18**.

93

Prendi il foglio dell'incantesimo di pietrificazione e leggi la formula magica. Con un urlo che ti gela il sangue, la Testa senza Corpo cerca di fuggire guizzando via. Poi compie un volo in picchiata e si schianta al suolo con un rumore sordo; dai un calcio a quel mostro pietrificato che rotola lontano nel corridoio e riprendi il tuo cammino. Vai al **156**.

94

Scivoli vicino allo straniero accovacciato in un angolo. «Salve compagno» provi a dire. «Vedo che anche tu non sei di qui!» L'altro tenta di distinguere meglio nella penombra i tratti del tuo viso; poi, schiacciando un enorme scarafaggio con il dorso della mano, ti guarda fisso per un attimo e ti risponde: «Sì, hai ragione, vengo da oltre il mare e il deserto, ho visto i palazzi devastati di Cnosso, amico mio, e tante altre città ancora. Ma che importa: ero un ladro molto abile! Ma alla fine mi hanno preso, questi maledetti, e mi hanno gettato qui. Ma se ne pentiranno! Se soltanto avessi del denaro! Potrei cercare di corrompere le guardie, questi tangheri sono pronti a tutto per qualche pezzo d'oro! Ma intanto siamo qui, abbandonati in questa fogna maleodorante . . .». L'uomo pare voglia parlare chissà per quanto, e tu gli fai compagnia finché non si stanca di fare elucubrazioni.

Ma se avesse ragione? Senti le guardie che arrivano lungo il corridoio: è l'ora della cena. Vuoi seguire i consigli del ladro e aspettare le guardie (**121**) o preferisci, se non l'hai già fatto, parlare all'uomo con la barba (**559**) oppure al calvo vestito di bianco (**301**)?

95

Se hai già percorso questo passaggio, vai al **445**. Altrimenti vai al **527**.

96

Un pannello di legno bianco, largo circa due metri, ricopre la parte centrale del muro, dal pavimento al soffitto. Sopra c'è un dipinto delicato, che raffigura la vita di una donna: l'infanzia in un sontuoso palazzo reale; la vocazione di consacrare la vita e l'anima al culto del dio Karnak; poi il viaggio nel regno dei morti. Strano, non si vede la fine della storia, perché degli interventi successivi hanno minuziosamente cancellato il resto della vicenda. Non riesci a capire questo mistero, e preferisci riflettere sul modo di entrare nella sala che, nelle sepolture egiziane, si trova sempre dietro questo muro. Esamini attentamente la parete, perfettamente liscia: non rivela nessun passaggio segreto. Senza dubbio l'apertura è dissimulata da questo pannello dipinto a vivi colori. Vuoi far scivolare il pannello lungo la parete (**436**), distruggerlo a colpi di spada (**473**) oppure fare appello ai poteri magici di cui disponi (**402**)?

97

Spieghi al robusto capitano i tuoi rovesci di fortuna. «Come sarebbe, non hai più oro! Non sei stato fortunato, ma la tua audacia mi piace! Dovrai solo renderti utile a bordo, il lavoro non mancherà di certo per uno della tua stazza». Ti senti già rinfrancato da questa accoglienza e stringi la mano al capitano, ben felice di fare il mozzo e di pulire il ponte, caricare casse e preparare la zuppa alla ciurma. Ti imbarchi senza indugio e vai al **484**.

98

Per fortuna l'incantesimo ti protegge, sta brillando di una luce bluastra e soprannaturale. Durante il combattimento, ad ogni attacco raddoppi l'entità dei danni inferti all'avversario. Se hai l'anello, alla fine ti si disintegrerà tra le dita perché avrà esaurito la sua funzione. Adesso, vai al **292** e difenditi!

99

Metti le mani sulla colonna con l'immagine del dio della natura; sai che Antarsis è il gran sacerdote di Osiride, forse ecco un indizio sulla via da seguire per trovare il suo nascondiglio. Fai scivolare la superficie della colonna all'altezza dell'interstizio che hai notato e il meccanismo funziona! La colonna ruota, rivelando una piccola scala a chiocciola che scende verso un'altra sala funeraria. Vai al **513**.

100

Ringrazi la bella Faltine per i regali, e lei ti propone di passare lì la notte prima di partire all'alba per il Tempio: tu accetti. Un buon pasto caldo, preparato con garbo nonostante la frugalità della sua dispensa, ti restituisce 2 punti di Vita. Poi, durante la notte, ti risvegli al calore di una dolce carezza che non è quella della brezza; non riesci a riposare molto, e al levar del sole lasci a malincuore la tua compagna e prendi la strada per Karnak. Vai al **463**.

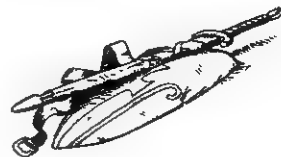
101

Questo mostro è veramente invulnerabile! Se almeno i carcerieri ti avessero lasciato la bisaccia, avresti potuto usare qualche incantesimo o formula magica per liberarti di lui! Ma invece sei quasi senza difesa davanti alla creatura delle paludi. Inoltre cominci a sentirti stanco, e non riesci ad evitare gli attacchi della bestia. Un'occhiata ai tuoi piedi ti rivela un'orribile verità: anche l'acquitrino sta cercando di farti perdere il combattimento, delle liane vischiose ti si stanno avvolgendo attorno alle gambe. Tenti di dibatterti, ma inutilmente . . . non fai che peggiorare la situazione. La Creatura ti attira tra le sue spire attaccaticce e ti assorbe lentamente. Una sostanza gelatinosa dal sapore di clorofilla ti riempie le narici e la bocca. Ormai è finita! Vivrai per l'eternità sotto forma di Mostro delle Paludi, e la tua anima non conoscerà mai riposo.

102

Ti inginocchi e attacchi il sarcofago con il coltello. Appoggi la punta su un triangolo d'argento profondamente incastonato nel legno; affondi la lama in un interstizio e, spingendo dolcemente in tutte le direzioni, fai leva. Il blocco comincia a oscillare, spingi ancora. Con un rumore secco la lama del coltello si spezza proprio all'altezza del manico. Furioso, lo getti contro la parete (cancellalo dalla lista), e per di più la spada non ti potrà essere di nessun aiuto per un lavoro così minuzioso. Vuoi sollevare il coperchio del sarcofago per vedere cosa contiene (**362**), o prendere l'arma della mummia (**373**), oppure prendere la sua maschera d'oro (**20**)?

103

Dubiti che possa esistere qualche incantesimo contro un mostro simile, tuttavia fai appello al tuo potere magico e improvvisamente lo Zombi cade in ginocchio ai tuoi piedi, con il capo chino: «Comanda, o potente nemico, sono costretto ad ubbidirti!» Vista la capitolazione del suo maestro adorato, il gobbo cerca di correre verso di te. Con un calcio in pieno petto lo spedisci a due metri di distanza in una tinozza d'acido bollente.
«Devi dirmi dove si trova la tomba di Hatscepsut! Parla!» ordini allo Zombi che ti risponde tremante: «Tre chilometri a sud . . . un altro verso est . . . un gruppo d'alberi nasconde l'entrata . . . devi tirare un anello nascosto nella sabbia!»
Gridi di gioia: «Benissimo. Non sai altro?»
Il mostro esita, poi: «Gli imbalsamatori che hanno contribuito a installare i sarcofagi . . . dice una vecchia leggenda . . . attenzione alla sala con i geroglifici rossi e neri . . . Non so altro . . .». Capisci che dice la verità; quindi, dal momento che non riuscirai a saperne di più, decidi di eliminare questo mostro e di rendere un favore all'umanità. Gli riservi lo stesso trattamento usato al suo servitore deforme: lo getti nella tinozza d'acido che emana un acre odore di carne carbonizzata. Hai fatto proprio un buon lavoro! Ritorni sulla porta del magazzino che adesso è deserto. Non dimenticarti che in futuro non potrai più usufruire di questo incantesimo! Vai al **68**.

104

L'animale si getta sui pezzi di carne di gazzella affumicata che gli dai. Irakhnis ride di gusto vedendo il gatto che ti chiede in continuazione da mangiare. Solo dopo essersi ben saziato, l'animale si calma e si stende sulla sabbia, guardandoti con i suoi grandi occhi verdi; allora puoi mangiare la mezza porzione che ti è rimasta. Con questo pasto guadagni 2 punti di Vita. Irakhnis si alza e ti invita a dividere la sua tenda; quei morbidi cuscini ti faranno senza dubbio dimenticare le fatiche del tuo lungo viaggio attraverso il deserto. Intanto Irakhnis solleva delicatamente il gatto e te lo porge: «Ti prego di accettare questo regalo, generoso guerriero» ti dice. «Questo animale è stato accarezzato da Nefertiti, sposa del glorioso Akhenaton. È il simbolo della grazia della dea Bastet che protegge l'universo dai misfatti del terribile Apopis, il dragone delle tenebre, e veglia sui destini della nostra famiglia. Spero che ti porterà fortuna per sempre».
Vai al **166**.

105

Invochi il potere magico del tuo anello di protezione: il monile sparisce subito dal dito, ma la mummia continua a stringere. Per una ragione misteriosa, l'incantesimo è inefficace e hai sprecato inutilmente un'arma preziosa. Vai al **452**.

106

Raccogli uno scalpello da terra e cominci a staccare i preziosi ornamenti dal coperchio del sarcofago. Dev'esserci una fortuna lì dentro! Ma lo scalpello ti scappa di mano e cade a terra con un tonfo. Ti abbassi per raccoglierlo, ma ecco un avvenimento inaspettato! Il coperchio di un grande sarcofago si solleva improvvisamente, cigolando in modo sinistro. Quale nuova minaccia dovrai affrontare? Vai al **416**.

107

Rutmes era un ladro, e ti ha mentito riguardo ai veri poteri del suo «alcool»: non ha alcun potere terapeutico. Si tratta infatti di un potente sonnifero, che ti fa piombare subito in un torpore popolato da incubi. Sei profondamente addormentato e non ti accorgi delle punte che ti scalfiscono le carni; lancia un dado per determinare i punti di Vita che hai perso. Per fortuna quelle punte non sono avvelenate. Quando ti risvegli, qualche ora dopo, esci a fatica dalla fossa; se anche avevi una torcia, ti si è spenta e devi accenderne un'altra. Se non ne hai più, perdi 2 punti di Forza per uscire da questa tomba. Quale strada vuoi seguire per arrivare fino alla cavità nella parete di fondo?

Vuoi continuare lungo il muro di destra?	Vai al **247**.
Vuoi attraversare la stanza tra le due colonne?	Vai al **352**.
Vuoi invece passare sulla sinistra?	Vai al **399**.

108

Una gamba urta contro un palo, si impiglia e lo stivale sinistro si squarcia. Rilancia due dadi. Se fai 6 o meno, vai al **132**. Se invece fai 7 o più, vai al **238**.

111 - *In una terrificante danza macabra si animano due scheletri: li hai sfidati violando il loro santuario . . .*

109

Raccogli l'acqua che scende nella mano destra; la annusi, poi ti bagni le labbra. L'effetto è immediato: ti senti purificato e guadagni 5 punti di Vita. Quest'acqua meravigliosa ti ha fatto proprio bene. Vai subito verso la porta sul fondo (**207**), oppure verso la porta di destra (**495**), o verso quella di sinistra (**269**)?

110

Non ti fermi alle apparenze, e ti dirigi con passo deciso verso il fromboliere. L'uomo ti saluta con un cenno del capo, sembra occupatissimo con la fionda. «A che gioco giochiamo, amico?» gli chiedi incuriosito. Con un gran sorriso, quello lascia fermare dolcemente la fionda: «Sto solo facendo cuocere un uovo, straniero! Non conosci questo modo semplicissimo di approfittare dei benefici della natura?» Ti porge il contenuto della fionda: è un uovo, che la frizione e il calore hanno fatto cucinare. Te lo offre e tu lo ringrazi, sbalordito da questa scoperta. Annoti l'astuzia e prosegui il giro del mercato. Vai al **577**.

111

La seconda stanza è nello stesso stato di abbandono della precedente. Ragnatele gigantesche pendono dal soffitto, sorretto da quattro colonne che troneggiano al centro della sala. Avanzi senza fare rumore, la stanza è completamente vuota. Sulla parete opposta, una grande nicchia avvolta dalle tenebre potrebbe contenere i magnifici tesori di cui tutti parlano. Ti spingi tra le due prime colonne, desideroso di esaminare da vicino quella nicchia carica di promesse e di mistero, ma improvvisamente senti un rumore vicino a te: sono due scheletri umani che si avvicinano. Sono armati di lunghe spade dalla lama ricurva, e fai

appena in tempo a sguainare la tua che ti sono già addosso e cercano di prenderti. Devi combatterli contemporaneamente: somma i loro punti di Forza e considerali come un unico avversario.

1° Scheletro	Forza 5	Vita 6
2° Scheletro	Forza 6	Vita 6

Se riesci a vincerli, vai al **23**.

112

«Hai scelto bene, sicuramente sei un saggio» continua il venditore ambulante. «Per 8 pezzi d'oro, questo medaglione magico ti proteggerà dagli attacchi contro il tuo spirito! Nessuno riuscirà a prendere il controllo delle tue azioni, né a sottometterti alla sua volontà! La magia è la vera merce dei mercanti egiziani, viaggiatore. Questo oggetto ti sarà di grande aiuto!»
Se pensi che questo mercante si stia prendendo gioco di te, rifiuta la sua offerta e vai al **7**. Se invece decidi di accettare il medaglione di protezione psichica, aggiungilo al Registro d'Equipaggiamento, dopo aver prelevato dalle riserve 8 pezzi d'oro. Vuoi comperare ancora qualcosa: una lampada a olio (**288**), un rotolo di papiro (**526**) o un'antica carta (**394**)? Se l'hai già fatto, o se preferisci fare economia e risparmiare l'oro, puoi comunque interrogare il venditore ambulante. In questo caso vai al **435**.

113

Scegli il passaggio di destra, qui puoi proseguire camminando normalmente. Percorri qualche centinaio di metri prima di fare un incontro inatteso: una sagoma, che distingui appena nella penombra. L'uomo, se di un uomo si tratta, sembra intento a scavare o a sotterrare qualcosa. Non riesci a vedere di più senza avvicinarti. Che vuoi fare:

Rivolgere la parola allo sconosciuto?	Vai al **229**.
Attaccarlo subito?	Vai al **91**.
Cambiare strada?	Vai al **459**.

114

Hai fatto tornare nell'aldilà questo ignobile mostro; adesso ti avvicini alla porta quadrata (**515**) o scendi la scala (**56**)?

115

Devi aspettare per sei lunghi giorni! L'albergatore ti offre vitto e alloggio, in cambio di 2 pezzi d'oro al giorno e del tuo aiuto per riparare il tetto della casa che minaccia di cadere. Se sei d'accordo, vai al **553**. In caso contrario, vai al **310** se vuoi raggiungere la carovana partita all'alba. Oppure puoi sempre imbarcarti per discendere il Nilo (**531**).

116

Fiero di non avere niente da rimproverarti, spieghi alle guardie: «Sono un viaggiatore venuto da molto lontano, e ho attraversato Tebe alla ricerca del gran sacerdote Antarsis, che. . .». Ma a questo nome il comandante delle guardie diventa paonazzo: «Antarsis! Tu sei dunque uno dei suoi amici, eh? Devi morire, perché sei un nemico del faraone nostro sovrano! Morte all'infedele!» E così dicendo sguaina la sua corta spada e si getta su di te. Forse avresti fatto meglio a nasconderli la verità! Vai al **59**.

117

Entri senza far rumore in questo edificio più alto degli altri. L'odore che hai sentito da fuori ti prende

alla gola: un miscuglio terribile di carogna e cuoio conciato, acre e putrido. La sala in cui ti trovi è molto grande e piuttosto buia: enormi impalcature collegano numerose piattaforme al pavimento, sul quale si trovano delle tinozze fumanti di un liquido opaco e puzzolente. Nella penombra distingui delle sagome umane che si danno da fare intorno alle tinozze, agitando il liquido con lunghe spatole di legno. Non sembra proprio che l'odore li infastidisca. Capisci immediatamente di essere entrato nella sala degli imbalsamatori della città. Decidi cosa fare.

Vuoi andartene?	Vai al **68**.
Interrogare uno degli operai?	Vai al **273**.
Nasconderti nell'ombra e osservare la scena?	Vai al **147**.

118

Apri la porta che cigola; dà su una specie di vestibolo completamente vuoto che ha un'altra porta sulla parete di fondo. La porta è aperta, e vedi che si tratta di un magazzino di grano o di cereali in genere che sembra abbandonato. I sacchi sono sventrati, la tela è rosicchiata dai topi. L'unico ornamento della stanza è uno scaffale impolverato, su cui vedi un flacone. Se lo desideri puoi vedere di cosa si tratta (**340**); altrimenti puoi anche andartene da qui (**520**).

119

Rutmes il vegliardo ti ha offerto un flacone di alcool dalle proprietà curative? Se sì, vai al **260**. Altrimenti, torna subito all'accampamento (**510**).

120

Avanzi a tentoni in quello che pare un sotterraneo, alla ricerca di un'uscita, dato che l'apertura è troppo alta per permetterti di raggiungere la superficie. Tasti la parete di pietra, e la mano sinistra si impiglia in una massa molle e vischiosa. La ritiri schifato e la pulisci sulla tunica: si tratta di una sostanza verdastra con frammenti putrefatti di muschi e licheni. Devi combattere una Creatura di Bava Filamentosa, un magma informe di secrezioni ghiandolari che digerisce le sue vittime risucchiandole lentamente. La morte per asfissia sopraggiunge solo dopo parecchie ore di sofferenze indicibili, quando il mostro alla fine invade le narici e la bocca degli sfortunati che capitano sulla sua strada.
Se pensi di cercare nella bisaccia un incantesimo, vai al **55**. Se invece preferisci affrontare l'avversario con la spada, vai al **31**.

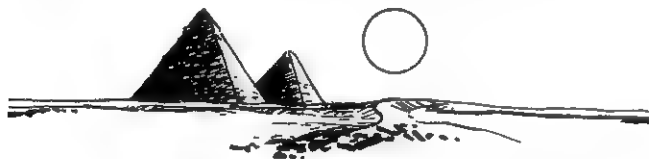
121

Per scappare potresti attuare questo semplice piano: buttarti sulla prima guardia che entrerà in cella e correre fuori. Ma purtroppo non sai dove ti trovi di preciso, e forse sarebbe più saggio cercare di corrompere le guardie utilizzando l'oro . . . Quale soluzione scegli? Se pensi di offrire dell'oro ai tuoi carcerieri, vai al **327**. Se invece vuoi tentare un'azione di forza, vai al **173**.

122

Ti sistemi a fianco della sagoma nera che canticchia dolcemente alla luce del fuoco. Lo osservi: sta togliendo un insetto dallo spiedo, facendo attenzione a non farsi pungere, poi gli stacca le zampe e gli toglie la corazza. Preso il corpo biancastro tra le dita, lo succhia con un piacere incredibile, da vero intenditore. Cerchi di superare una repulsione naturale e lo imiti. Sei veramente sorpreso dal sapore: la carne è delicata e croccante. Non riesci a paragonarlo a niente di quel che hai mangiato in precedenza, e addirittura ne prendi un altro. Guadagni così 2 punti di Vita. Vai al **65**.

123

Cerchi di reprimere un forte conato di vomito, e lanci la pietra con tutta la forza che hai contro l'Uomo Onisco. La creatura colpita perde per un attimo il controllo, ma si riprende presto e ti si butta addosso con il solo pensiero di distruggerti. Vai al **22**.

124

Oltrepassi l'alcova e cammini ancora un po' nel corridoio, che alla fine si stringe in un cunicolo. Improvvisamente senti qualcosa che ti arriva alle spalle con un rumore sordo. Ti giri e schivi di un soffio una Testa senza Corpo che si scaglia contro di te: cerca di morderti, ma hai previsto la mossa e ora ti prepari ad affrontarla! Vai al **70**.

125

Se possiedi qualcosa con cui coprirti non devi temere il freddo della notte del deserto. Altrimenti ti puoi rannicchiare contro il cavallo, ma nonostante questo contatto caldo, batti i denti fino all'alba: perdi 1 punto di Vita supplementare. Vai al **315**.

126

Hai finalmente distrutto il Letto dalla Testa Umana. Questo avversario è forse il più strano tra quelli che hai incontrato durante la tua avventura: l'Egitto nasconde dei misteri che forse un giorno riuscirai a capire. Per adesso resti nella stanza dove hai combattuto il mostro. Vuoi scavare tra i rottami (**328**) oppure andartene (**508**)?

127

Stai pensando a quale astuzia ricorrere . . . ma le guardie trovano sospetta la tua lentezza. Non hai nessun incantesimo in grado di debellare tante persone. Se non vuoi essere ucciso qui, devi fuggire e abbandonare la tua ricerca. Altrimenti puoi sempre scegliere il combattimento, anche se è rischioso: in questo caso vai al **336**. Il destino è nelle tue mani.

128

Appena scorgi l'Uomo Serpente abbassi immediatamente lo sguardo e sguaini la spada. Sai benissimo che tutti i servi di Seth hanno il potere di paralizzare i loro nemici semplicemente guardandoli negli occhi! Ti ripari gli occhi con la lama della spada, poi avanzi verso l'Uomo Serpente, che non ha il tempo di reagire e viene ingannato dal suo stesso trucco: il suo sguardo si riflette sulla tua lama lucida! Si porta la mano alla gola e crolla a terra, privo di conoscenza. Vai al **432**.

129

Ti dirigi verso un crocchio di persone che gridano. Di cosa si tratta? Capisci che stanno giocando a un gioco a te sconosciuto: un uomo con una lunga tunica turchese mette una pallina di terra rossa sotto tre conchiglie fosforescenti, poi chiede alla gente sotto quale conchiglia si trova esattamente la biglia. I passanti si fermano a guardare e scommettono; se vincono, la loro puntata si triplica. Sembra un gioco molto eccitante. Nella ressa ti ritrovi in mezzo alla folla. Dove ti vuoi sistemare?

Vicino a un tipo alto e calvo, vestito di cuoio?	Vai al **506**.
Un uomo grasso con un berretto decorato d'oro?	Vai al **211**.
Un giovane molto elegante?	Vai al **279**.

130

Queste provviste ti saranno senz'altro utili. Le infili nella bisaccia (aggiungi 3 razioni alla lista), ma improvvisamente cade una lastra di pietra davanti alla nicchia. Cerchi di spostarla, ma non ci riesci. Allora decidi di imboccare il corridoio (**576**) oppure esamini il muro sulla destra (**309**)?

131

Frughi nella bisaccia alla ricerca della Bacchetta che ti ha regalato Semonafer, la prendi con estrema precauzione e la punti in direzione del gigantesco insetto. Dall'estremità si produce una fiammella che si ingrandisce a vista d'occhio e poi, velocemente, colpisce lo scorpione che si dibatte a lungo. Torna la calma nell'oasi, finché un odore sgradevole di carcassa bruciata si diffonde tutt'intorno.
Scendi dall'albero e riprendi immediatamente il cammino senza indugiare (**421**), oppure esamini questo posto più attentamente (**306**)?

132

Ce l'hai fatta! Sei riuscito a girarti in modo tale da non restare impalato, ma ora sei nella fossa. Questo capitombolo ti è costato 3 punti di Vita, e per di più devi trovare immediatamente una soluzione per uscire di qui! Raccogli da terra un pezzo dell'asta rotta e scavi nella parete dei piccoli buchi che ti servono da appigli per tornare su. Se vuoi, adesso che sei riuscito a risalire, puoi tenere il pezzo di legno che ti ha salvato la vita (in questo caso segnalo sul Registro). Ti riposi un po', poi ti rimetti in cammino. Vai al **158**.

133 - *Gli Uomini Gatto ti osservano con curiosità, e si interrogano sul motivo della tua presenza . . .*

133

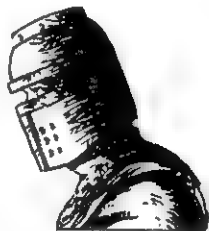
Dopo aver imboccato un corridoio in discesa sbuchi in una sala illuminata da torce e bracieri. Dalla parte opposta il passaggio continua all'interno della Quarta Piramide, ma distingui, di fianco, un altro corridoio molto stretto che risale. Un debole fruscio ti mette in allarme; osservi con maggiore attenzione la stanza e ti rendi conto che dev'esserci stato qualcuno di recente. Le coppe d'oro rovesciate sul tavolo non sono lì abbandonate da secoli, lo strato di polvere che ricopre i preziosi mobili di ebano è stato a tratti rimosso e si scorgono delle tracce misteriose sul marmo rosa del pavimento. Adesso un rumore più distinto attira la tua attenzione: ti ritrovi di fronte a quattro figure di alta statura, dall'aspetto poco rassicurante: muscolatura slanciata ed elastica, lunghi baffi frementi, orecchie appuntite sensibili al minimo rumore, occhi crudeli con pupille strette a fessura, bocca socchiusa che lascia intravedere denti aguzzi che tremano di rabbia . . .
Se il giovane Irakhnis ti ha regalato l'animale che protegge la sua famiglia, vai al **565**. Altrimenti, vai al **486**.

134

Offeso dalla crudeltà di questo mercante di schiavi, non riesci a trattenere la collera: sguaini la tua fedele spada, che ha già versato il sangue di molte canaglie, e senza dir nulla ti pari davanti a quell'ignobile individuo. Retrocede, tenendo ben stretta la catena che imprigiona la schiava. «Ehi, amico, non scaldarti per così poco! Cosa rappresenta questa miserabile per te? Non vale la pena che tu ti faccia rompere la testa per lei! Fatti gli affari tuoi, e andremo d'accordo!» Le sue parole ti fanno proprio perdere definitivamente

le staffe: «Lasciala andare, bastardo!» gridi. Ma in quell'istante il nubiano dal collo taurino ti prende di sorpresa: «La vuoi proprio, eh? E allora prenditela!» urla e ti spinge addosso la poveraccia. In un attimo la prendi al volo e la stendi dolcemente a terra. Poi ti butti sull'ignobile mercante, ma i suoi occhi brillano di rabbia: venderà cara la pelle!

Mercante di Schiavi	Forza 11	Vita 13

Se riesci a batterlo, vai al **341**.

135

Quest'alcova ti incuriosisce. Fai scivolare la tenda sugli anelli di rame e scopri con orrore una Testa senza Corpo che ti si butta sul viso. Lancia due dadi: se fai 4 o meno, vai al **233**. Se invece fai 5 o 6, vai al **34**. Se fai 7 o 8 vai al **442**. Se invece fai 9 o 10, vai al **303**. Se fai 11 o 12, vai al **348**.

136

La nicchia contiene esattamente 2.000 pezzi d'oro, che dividi tra la borsa e il sacco che hai scoperto. Caricato il bottino, abbandoni in fretta questa tomba infernale. Vai al **372**.

137

Sguaini la spada dalla larga lama e, appoggiandoti al tronco della palma, ti lanci contro l'insetto con un grido lancinante. Lancia 2 dadi per determinare la riuscita del tentativo temerario. Se fai 5 o meno, vai al **333**. Se fai di più, vai al **277**.

138

Prosegui lungo il passaggio segreto che conduce all'esterno della prigione; adesso il soffitto si abbassa e aumenta la pendenza, tanto che avanzi ormai carponi. Dopo qualche centinaio di metri, vedi una debole luce filtrare all'estremità della galleria. Ma non rallegrarti! Una griglia di ferro ben fissata ti sbarra il cammino. Adesso decidi:

Torni indietro?	Vai al **459**.
Cerchi di abbattere l'ostacolo?	Vai al **216**.

139

Estrai dalla bisaccia un bellissimo orecchino: le pietre sono così luminose che oscurano le stelle del cielo! Le due guardie discutono a bassa voce, indecise. «Va bene, profanatore di cadaveri!» ti dice il primo. «Ma ti avviso, non provarci mai più! Non saremo così comprensivi!» e spariscono nella notte. Tiri un sospiro di sollievo e vai al **417**.

140

Il cofano contiene un corno da caccia posato su un cuscino di seta rossa! Se vuoi soffiarci dentro, vai al **360**. Altrimenti, vai al **543**.

141

Cavalchi per tutto il giorno, e niente ti distrae in quel mare di sabbia disperatamente deserto. Scende la sera e ormai sei stanchissimo, quando scorgi in lontananza un accampamento sulla sinistra; lì regna un'attività febbrile: alcuni preparano le tende per la notte, altri siedono accanto al fuoco o danno da mangiare ai cavalli e ai dromedari. L'oscurità è quasi completa e non riesci a capire se sei riuscito a raggiungere la carovana. Noti un uomo lontano dal cerchio delle tende: ha gli occhi e le orecchie ben aperte e fa da sentinella al convoglio. Ti avvicini evitando di fare il minimo rumore: vuoi scivolare dietro alla sentinella e stordirla (**456**); sguainare la spada e attaccarla (**474**); o avanzare allo scoperto precisando che non hai cattive intenzioni (**516**)?

142

Sfortunatamente per te, la Testa senza Corpo è immune da certi tipi di attacchi magici. Se possiedi una Bacchetta di Fuoco Soprannaturale, vai al **241**. Se hai una difesa magica contro i Morti Viventi, vai al **6**. Se invece hai a disposizione un incantesimo di pietrificazione, vai al **93**. Se non hai niente di tutto questo, dovrai combattere all'arma bianca, dato che qualsiasi altra magia è assolutamente inefficace. Vai allora al **536**.

143

Queste guardie presuntuose oseranno forse attaccare te, fiero soldato di Cristo? Dopo tutto hai solo tutelato l'onore di una ragazza indifesa! Riuscirai sicuramente a far loro capire le tue ragioni; in realtà nemmeno la schiava le capisce, dal momento che ti supplica di abbandonare il tuo piano. Dopo aver visto che non c'è niente da fare ti lascia, temendo probabilmente di venir catturata dalle guardie.
«Buongiorno signori» cominci con quelli che ti sono più vicini. «Vorrei spiegarvi . . .». Ma pare proprio che non abbiano nessuna intenzione di prestarti ascolto, e avanzano minacciosi con le sciabole sguainate. Devi combattere: prepari l'arma, ma prima di passare all'azione un violento colpo alla nuca ti fa perdere conoscenza. Stordito, cadi a terra e sei alla mercé delle guardie. Vai al **311**.

144

Con delicatezza inizi a sollevare il coperchio del sarcofago che, pur essendo appena abbozzato, è di forme molto armoniose: l'arte degli ebanisti dell'epoca è veramente raffinatissima, noti. Finalmente il coperchio cede, ma lo sforzo ti fa perdere l'equilibrio e cadi dentro il sarcofago, battendo la testa sul legno durissimo; in più, il coperchio si richiude con un tonfo. Sei chiuso lì dentro: puoi solo chiedere aiuto! Tira due dadi. Se fai 5 o meno, vai al **17**. Se invece totalizzi 6 o più, vai al **268**.

145

Il mercante ti guarda con aria sospettosa, quando gli tendi il medaglione per fargliela esaminare. Crede si tratti di una volgare imitazione, lo soppesa, ne gratta la superficie con un coltello per controllare se è davvero d'argento massiccio. Poi, soddisfatto, ti guarda con aria radiosa: «Amico, ti offro il mio miglior cavallo in cambio di questo medaglione». Ti porta un superbo esemplare, non ne hai mai visto uno così bello: gli accarezzi il fianco e senti la solidità della muscolatura, la morbidezza del pelo nero e lucido.

Sali in groppa e ti metti alla ricerca di provviste per affrontare il viaggio nel deserto. Vai al **183**.

146

Torni nuovamente nella camera funeraria dove, nei rispettivi sarcofagi, riposano le spoglie dei nobili egiziani. Stavolta devi essere prudente: sei uscito dalla stanza precedente camminando sulle mani, così cadi e riprendi la posizione normale, un po' scosso ma indenne. E adesso quale porta imbocchi?

Quella di destra?	Vai al **530**.
Quella di sinistra?	Vai al **339**.

Se hai già provato queste due porte, vai al **181**.

147

Decidi di fermarti a guardare: le tecniche di imbalsamazione sono misteriosissime e questa è un'occasione unica. Ti accovacci al riparo di una tinozza, su una piccola passerella metallica. Ma ben presto l'odore acre ti fa girare la testa, dalla tinozza provengono dei gas tossici. Perdi 2 punti di Vita e cadi in coma. Lancia due dadi: se fai 3 o meno, vai al **406**. Se fai 4 o più, vai al **209**.

148

Batti per tre volte il terreno con il bastone che ti ha donato Buruandana. Si formano delle piccole nuvole, scoppiano i primi tuoni; poi un portentoso temporale ti si riversa sulla testa, con chicchi di grandine grossi come uova. Sei bagnato fradicio, e semistordito dalla grandine. Annaspi nelle pozzanghere, ma il pannello di legno dipinto è sempre al suo posto. Hai sprecato questo incantesimo e non potrai più utilizzarlo in avvenire. Perdi 1 punto di Vita. Per di più il temporale ha spento la fiamma della lampada o della torcia (se ne hai una), e non sei in grado di riaccenderla. Perdi 2 punti di Forza finché non uscirai dalla tomba. Cosa conti di fare? Sfondare il pannello a colpi di spada (**473**), farlo scivolare lungo la parete (**436**), lanciare una palla di fuoco (**535**), o un incantesimo di pietrificazione (**357**)? Se invece preferisci tornare all'accampamento, vai al **509**.

149

Questo vapore verde non ti dà fastidio; forse il tuo passo veloce ti ha permesso di evitare il peggio, ed eccoti alle porte della sala successiva. Vai al **60**.

150

«Mi spiace» ti risponde, «non posso accettare un gioiello di così gran valore in cambio di 5 pezzi d'oro. D'altra parte è impensabile che io ti abbandoni da solo nel deserto . . . Tanto peggio! Sarò generoso: ti offro il viaggio, così avrò il piacere della tua compagnia». Lo ringrazi della sua magnanimità e vai al **50**.

151

Il serpente si solleva, e il suo corpo è ricoperto di scaglie incandescenti. Il tuo nemico è portentoso: si rigenera durante il combattimento e guadagna 1 punto di Vita ad ogni attacco. Devi assolutamente ucciderlo prima che ti trasformi in un ammasso di ceneri fumanti.

Serpente di Fuoco	Forza 18	Vita 15
	Modificazione-danno: +1	

Se non riesci a uccidere l'animale prima che raggiunga 20 punti di Vita, o se tu scendi sotto i 4 punti di Vita, vai al **254**. Se ce la fai prima, vai allora al **398**.

152

Senza esitare esci dall'ombra e afferri il malcapitato per la manica della tunica bianca, macchiata di sangue e di frutta. Il tuo sguardo incontra il suo: sotto una fronte ferita dalle pietre, brillano due occhi inquieti ma intelligenti. In fretta lo trascini dietro dei grandi panieri di vimini, in fondo alla stradina. «Chi sei?» gli chiedi. «Parla, perché i tuoi inseguitori non sono lontani . . .».
«Il mio nome è Semonafer, straniero. Sono sacerdote del gran dio Horus e sono vittima dello sdegno della folla. Sai che Amenophis IV, il nostro faraone, che si fa chiamare anche Akhenaton, ha proibito il culto di tutti gli dei in favore di un dio unico, Aton! Così noi siamo diventati il bersaglio della folla ignorante. Ma i nostri dei vinceranno, ne sono sicuro, straniero!»
Ecco una cosa che ti interessa! Il caso ha voluto che tu prestassi soccorso ad un sacerdote come Antarsis, e forse lo conosce . . . Ma le tue riflessioni vengono interrotte dalle grida della folla che si avvicina. «Se non sei un infedele, se anche tu combatti contro Akhenaton, aiutami, ti prego» balbetta il sacerdote. Che fai? Puoi aiutarlo e andare al **396**. Pensi invece che aiutarlo ti comprometterebbe troppo? Vai al **230**.

153

Cercando di fare il minor rumore possibile, ti chini sulla ragazza addormentata. Come pensi di risvegliarla?

Mettendoti al suo fianco?	Vai al **453**.
Cercando di abbracciarla?	Vai al **423**.
Parlandole dolcemente?	Vai al **322**.
Incendiandole il letto?	Vai al **403**.

154

«Ti sto osservando da quando hai raggiunto la carovana» ti dice. «Quando ti ho visto arrivare da solo, dopo aver sfidato i pericoli del deserto, coperto di polvere, spossato dalla mancanza d'acqua e di riposo, ho capito che gli dei in persona avevano guidato i tuoi passi. Questo anello con l'effigie di Ankh e il desiderio di raggiungere le piramidi non sono indizi da ignorare». Stai per replicare, ma Buruandana ricomincia a parlare senza aspettare spiegazioni: «Non dire niente, ho i minuti contati. Chiunque sorprendesse questa conversazione potrebbe mettere in pericolo la sorte di Antarsis. Il mio viaggio nelle terre barbare per imparare nuove tecniche magiche era solo uno stratagemma per raggiungere il gran sacerdote, che si trova a Gizeh, nelle profondità della Quarta Piramide. Per delle ragioni che sarebbe troppo lungo spiegare adesso, non posso portare a termine la mia missione. Abbiamo lo stesso scopo: ritrova Antarsis e assicuralo del mio sostegno per restaurare il culto di Amon-Ra nello splendore del passato. Sarò al suo fianco, quando l'affare che mi trattiene non sarà che un semplice ricordo del mio spirito . . .».
Se Irakhnis ti ha offerto un anello, vai al **346**. Altrimenti vai al **312**.

155

Il tuo misterioso avversario si getta su di te.

Apparizione Misteriosa	Forza 7	Vita 11

Se vinci e vuoi esaminare il cofano, vai al **140**; se invece ti interessa la statua, vai all'**82**.

157 - *Con orrore tu accorgi che l'imbalsamatore è uno Zombi che si nutre di carne umana . . .*

156

Prosegui, nonostante il passaggio si restringa, ed esci in un vestibolo dove aleggia uno strano vapore verdastro. Torni indietro **(83)**, vuoi esplorare questa sala **(454)**, o attraversarla per raggiungere la successiva (275)?

157

Il gobbo sparisce su una piattaforma, ma riappare immediatamente saltellando ai piedi di un uomo alto, avvolto in una pellegrina dal cappuccio nerastro. Lo sconosciuto scende lentamente la scala verso di te, avanza piano, poi si mette a correre. Il cappuccio si sposta e scorgi un viso mezzo umano e mezzo da iena. L'orribile visione ti terrorizza: l'imbalsamatore è uno Zombi, si nutre di carne dei morti, è un discepolo del demonio! Come lo combatti?

Con la spada?	Vai al **539**.
Con la magia?	Vai al **257**.

158

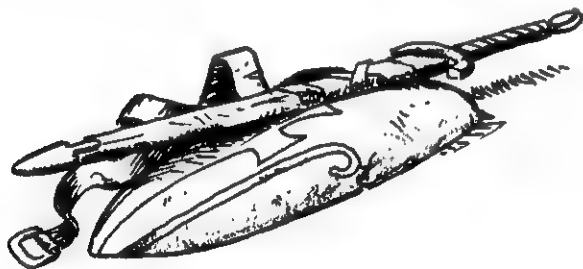
Continui ad avanzare al buio, ma per fortuna riesci a confezionarti una torcia, preparata alla bell'e meglio, con un pezzo di legno e uno straccio. Ad un tratto senti un rumore sordo, e dietro una curva ti rendi conto di essere capitato nella tana di un ragno gigantesco, che ha tessuto un'enorme tela che blocca il passaggio. Il mostro si deve trovare lì da molto, dato che a terra si intravedono resti umani e ossa spolpate. Una bava vischiosa gli cola dalle fauci spaventose . . . Ti ha visto! Si scaglia contro di te! Hai conservato un pezzo di legno raccolto nel tunnel? Se non ce l'hai, devi togliere 3 punti dal totale di Forza, perché questo è un avversario temibile. Se hai una spa-

da, togli 1 solo punto dal totale di Forza. Comunque dovrai lottare disperatamente per salvarti!

Ragno Gigantesco Forza 10 Vita 12
Modificazione-danno: + 1

Se lo batti, vai al **349**.

159

Un buco di un metro di larghezza, ma piuttosto profondo, divide la fine della scala dal corridoio. Devi superarlo: vedi che una corda abbastanza robusta e ben fissata al soffitto pende proprio lì sopra . . . Potresti servirtene per saltare la fossa (**572**) a meno che tu non decida di saltarla direttamente (**9**).

160

Grazie al disegno inciso sull'anello di Ankh, sai che il passaggio segreto nella parete dietro il Tempio si aprirà per te. Corri fin là, poi, nascosto all'ombra del muro, esamini il vasto affresco. Decidi di porre il sigillo su:

La cintura di Osiride? Vai al **307**.
L'occhio destro di Horus? Vai al **242**.
L'occhio destro di Anubi? Vai al **190**.

161

Sotto gli occhi del mercante stordito ti precipiti al ruscello che scorre lì vicino, e affondi le labbra nell'acqua. Hai bisogno assoluto di bere, la gola è secca; bevi a lungo quest'acqua dal sapore poco gradevole. Finalmente rinfrancato, ti rialzi. Ma ti gira la testa: l'acqua non era potabile. Il canale scarica tutta l'acqua e i rifiuti del mercato! Hai contratto il colera, una grave malattia contagiosa. Sottrai 2 punti di Forza dal totale, finché non incontrerai qualcuno che ti possa guarire. Saluti velocemente il mercante che impreca e riprendi la visita del mercato. Vai al **431**.

162

Cosa decidi di fare? Ringrazi per la cortesia, ma gli dici che la tua religione è molto rigida e ti proibisce di mangiare certe cose? Vai al **575**. Vuoi cambiare compagno? Vai al **249**. Ti metti in disparte? Vai al **353**.

163

Ti svegli proprio quando la carovana sta per riprendere il cammino. Il viaggio ormai volge al termine, e Araroth spera di raggiungere le piramidi prima del calar del sole. Cavalchi allegramente tra i tuoi compagni di viaggio alla ricerca di Buruandana, ma non lo vedi; deve aver abbandonato il convoglio, dal momento che anche i dromedari che trasportavano i suoi bagagli e il suo carico sono spariti. Nessuno l'ha visto partire o l'ha salutato. Un po' urtato da questo imprevisto, sei veramente sollevato nel notare, verso mezzogiorno, la sagoma delle quattro piramidi e il profilo della Sfinge che si staglia all'orizzonte. Il sole è già basso quando giungi ai piedi di questi monumenti maestosi e giganteschi. Abbandoni il convo-

glio, che prosegue il suo cammino, lasci anche il cavallo che non ti serve più e continui a piedi. Vai al **323**.

164

Il terreno trema, e cadi in un buco stretto ma profondo. Lanciando un urlo di dolore finisci sul fondo di terra battuta, dove sono stati fissati centinaia di chiodi di acciaio che ti strappano i vestiti e ti feriscono. Per stabilire l'entità dei danni subiti, lancia un dado e togli il numero dal totale dei punti di Vita che ti sono rimasti. Ma adesso ti assale un dubbio: e se le punte fossero avvelenate? Se hai in dotazione un controveleno, vai al **485**. Altrimenti vai al **405**.

165

Sollevi la statuetta del cobra; è scolpita in una pietra verde traslucida, sicuramente si tratta di giada. La metti nella bisaccia (aggiungila nel Registro d'Equipaggiamento), poi esci. Vai al **450**.

166

Ti svegli alle prime luci dell'alba: questa notte di riposo ti dà la possibilità di aggiungere 2 punti di Vita supplementari al totale. Nell'accampamento regna il più assoluto disordine, la carovana si prepara a ripartire. Raccogli la tua roba e poi vai al **203**.

167

Il tipo sembra contento, evidentemente hai visto giusto: è un amico dei sacerdoti e forse conosce anche Antarsis. Si alza e ti si avvicina . . . ma solo per darti uno spintone che ti fa rotolare a terra. «Guardie, guardie! Presto, ne ho preso uno! Un amico degli infedeli! Un nemico del faraone!» Non ti rendi conto di quel che sta succedendo, ma nel giro di pochi secondi tre guardie enormi fanno irruzione e ti catturano. «Ah, ah! Così imparerai a tener chiusa la bocca, cretino!» ride il piccolo individuo barbuto col quale hai parlato.
Mentre ti trascinano verso la fossa dei coccodrilli, dove verrai divorato vivo, senza difesa e troppo debole per opporre resistenza, finalmente capisci: quell'uomo è una spia del faraone, incaricato di smascherare i complici dei sacerdoti infedeli! Ma non imparerai gran che da questa lezione, né in seguito ti servirà tenere a freno la lingua, dato che finirai presto nella pancia del coccodrillo più veloce. La tua avventura termina qui!

168

Avanzi con passo sicuro verso il Tempio: «Ehi, guardie! Sono un amico, un adoratore del dio Aton, unico dio dell'Egitto. Il faraone mi ha inviato in missione speciale: ho l'incarico di interrogare i prigionieri». Un po' sorprese dalle tue parole, le guardie hanno tutta l'aria di sospettare qualcosa. Il più imponente avanza verso di te: «Sei vestito in modo strano, per essere un messaggero del faraone. Hai un ordine di missione?» ti chiede. E adesso cosa farai per convincerli? Se hai un incantesimo di obbedienza, vai al **470**. Se decidi di svelarti e attaccarli, vai al **336**. Se preferisci ricorrere a qualche altro espediente per convincerli, vai al **127**.

169

Il primo coccodrillo si dibatte, agita furioso la coda, e prima di darti il tempo di reagire spezza il bastone che gli hai infilato in gola. Urli di dolore: le sue mascelle ti hanno tranciato di netto la mano sinistra

(cancella eventualmente il guanto magico dal Registro d'Equipaggiamento). Perdi 5 punti di Vita. Eccitati dall'odore del sangue, i due coccodrilli si fanno sempre più minacciosi. Vai al **325**.

170

Non si sa mai di cosa sono capaci le creature del demonio! Ad ogni buon conto spingi il corpo inanimato dello Zombi in una tinozza di acido bollente. Nel vedere tutto questo, il gobbo non può sopportare di sopravvivere al suo adorato maestro e si butta nel liquido in fusione. Hai reso un buon servizio all'umanità, ripulendo il mondo da queste forze del Male. Asciughi il filo di sangue che ti cola dal sopracciglio sinistro ed esci. Vai al **68**.

171

Cavalchi per tutto il pomeriggio senza incontrare anima viva; poi, a qualche lega sulla destra, scorgi un boschetto dissimulato da un'alta duna. Si tratta di un'oasi, ne sei sicuro. Se preferisci proseguire il cammino, vai al **186**. Se, invece, vuoi riposarti almeno un po', vai al **25**.

172

Giri intorno alla Sfinge senza notare niente di anormale o che possa metterti in pericolo. Ma, con enorme sorpresa, ti ritrovi di fronte a un egiziano che sta cercando come te di capire come funziona il passaggio segreto. Dall'aspetto sembra un nobile, e non nasconde la sorpresa di vederti lì. Sguaina la spada: «Chi sei, straniero? Che ci fai qui?» Il tono è secco, quasi offensivo. Gli mostri l'anello con la forma di Ankh, e gli spieghi che non ce l'hai assolutamente con lui. «Questo è un segno di riconoscimento e mi prova che non sei un nemico. Ad ogni modo sono un tipo prudente e voglio entrare per primo nella Sfinge; in caso contrario ti ucciderò!»
Vuoi lasciarlo fare? Vai al **74**. Altrimenti, se pensi sia il caso di dargli una bella lezione, vai al **2**.

173

Tendi i muscoli in attesa che la porta si apra, e finalmente la sbarra di legno che blocca la porta viene sollevata. Una guardia entra nella stanza trascinando una marmitta piena di un liquido nauseabondo che dovrebbe essere il tuo pasto... Ti getti su di lui! Ma, indebolito dai recenti combattimenti e dal digiuno, perdi l'equilibrio e sfiori soltanto il gigantesco guardiano che volevi colpire! Cadi nella marmitta della minestra: questo liquido putrido ti fa perdere 2 punti di Vita. Le altre due guardie, altrettanto gigantesche, scoppiano a ridere: «Allora, malandrino, volevi scappare?» esclama il primo, asciugandosi il sudore. «Ti capisco, fa caldo qui dentro... ma non preoccuparti, presto sarai al fresco, nella fossa dei coccodrilli!» E ti appioppa un colpo sulla nuca.
Ormai semisvenuto, ti rendi conto che ti stanno trascinando, sempre immerso in quella brodaglia ignobile, verso i coccodrilli. I tuoi compagni di cella si lamentano, perché, a causa tua, oggi non mangeranno; ma ormai tutto questo non ti interessa più, perché la tua avventura finisce qui!

174

L'egiziano con la fionda non è un avversario pericoloso, e ben presto ti sbarazzi di lui. Getti il suo cadavere tra i rifiuti del mercato. Ma perché ti stanno prendendo in giro i passanti? Dai un'occhiata alla fionda: contiene soltanto un uovo, che il malcapitato

stava facendo cucinare al calore prodotto dalla frizione della fionda girata a gran velocità! Hai commesso un terribile errore, hai assassinato un innocente; ti stava guardando solo perché sei vestito in modo inusuale! Confuso e avvilito, ti inginocchi davanti al suo corpo insanguinato. Lancia due dadi: se totalizzi 5 o meno, vai al **305**. Se fai 6 o più, vai al **26**.

175

Osservi il rettile che scivola su una larga pietra piatta. La sua lingua biforcuta esce dall'estremità della testa triangolare, a ritmo con i movimenti sinuosi del corpo dalle scaglie fosforescenti. Che fai?

Vuoi tagliarlo in due con la spada?	Vai al **426**.
Affascinato, decidi di osservarlo ancora per qualche istante?	Vai al **555**.
Cerchi di spingerlo con leggeri colpi del piede?	Vai al **198**.

176

Sguaini la spada e assesti dei colpi efficaci, ma il disordine è generale. A qualche passo di distanza il piccolo nubiano è rimasto perfettamente impassibile, come se questo tremendo attacco non fosse altro che una banale competizione amichevole di lotta. Abbassa la testa, fissa il vuoto con il suo unico occhio e tende le braccia avanti, con le palme aperte, le dita allargate e i pollici uniti. Mormora delle parole incomprensibili a bassa voce; bruscamente lo sguardo gli si illumina, rivelando una pupilla dilatata. Uno straordinario biancore accecante si diffonde attorno a te, e la luce è così forte che ti devi coprire il volto. Rimarresti cieco, se ti esponessi a questa luce per un istante di più. Dopo un po' riapri gli occhi: gli uomini del convoglio si guardano inebetiti. Non è necessario temere più gli assalitori soprannaturali: gli Uomini Sabbia sopravvissuti sono stati trasformati in statue di sale! Delle grida di gioia salutano la magia di Buruandana. Un cammelliere issa il nubiano sulle spalle e lo porta in trionfo al centro del gruppo di viaggiatori. Vai al **35**.

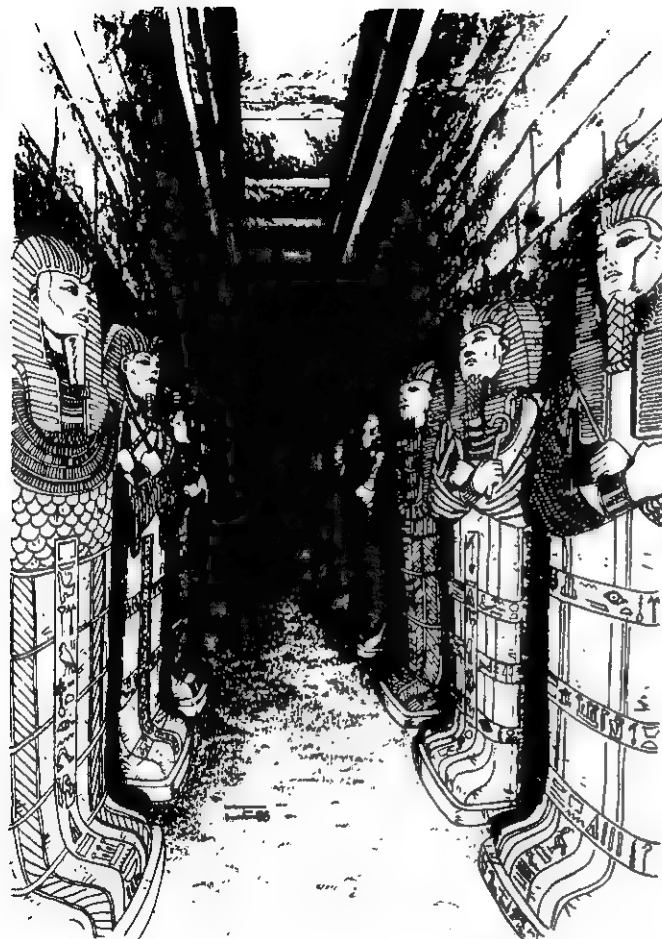
177

Decidi di tentare il tutto per tutto. Indietreggi di qualche metro per prendere lo slancio, poi corri a tutta velocità: spicchi un salto veramente formidabile, spingendo al massimo il corpo nel tentativo di evitare quella fossa spaventosa.
Lancia due dadi: se totalizzi 9 o meno, vai al **108**. Se invece fai 10 o più, vai al **280**.

178

Va tutto bene. Alla luce della torcia ti rendi conto che la scala è solidissima, e scendi i gradini appoggiando i piedi solo sugli scalini pari. Arrivi in fondo e vai al **159**.

179

Hai fatto un sol boccone di quei due Gnomi sordidi: «Tocca a te, nano!» esclami, assetato di sangue. Ma sarà difficile distruggere questo odioso individuo: senza esitare quello lancia un grido rauco e fugge, dando prova di un'agilità fuori del comune. «Maestro, maestro! Un intruso!» grida il nano. Vai al **157**.

180 - *Davanti a te si profila un lungo corridoio buio, pieno di sarcofagi ornati con impressionanti miniature . . .*

180

Sei obbligato ad attraversare la galleria dei ventotto sarcofaghi, ma non ti sorprende nessun Morto Vivente. Arrivi al pianerottolo e alla passerella di pietra. Vuoi imboccare il corridoio orizzontale (**95**) o continuare a scendere (**386**)?

181

Il tempo passa e cominci a scoraggiarti, non riesci a trovare l'uscita che potrebbe portarti da Antarsis. Cadi a terra nella grande sala funeraria, tra due sarcofaghi, vinto dalla debolezza; singhiozzi dolcemente, perché ti rendi conto di essere arrivato a un punto morto della tua ricerca. Sei troppo debole per continuare: diventerai uno degli abitanti fantasma della tomba di Hatscepsut, vagante per l'eternità tra ombre e tenebre. La tua avventura termina qui!

182

Senza perdere il sangue freddo sguaini la spada. «Dio mi salvi!» gridi. «In nome di Cristo e della Croce!» Assesti un violento fendente a questo ignobile essere. Attenzione! Il mostro si rigenera automaticamente: 1 punto di Vita ad ogni scontro.

Corpo Senza Testa	Forza 8	Vita 13

Se riesci a distruggere questo avversario, vai al **114**.

183

Entri in una modesta casupola, situata un po' in disparte. Ti sorprende la povertà di questo posto, in netto contrasto con l'animazione della piazza e il numero notevole di ricchi viaggiatori che sicuramente passano di qua. Le pareti sono di scaglie d'argilla cotte al sole, un pezzo di legno rozzo e dai piedi

sghembi funge da tavolo. Cosa vuoi acquistare? Provviste (1 pezzo d'oro per 2 razioni), dell'acqua (2 pezzi d'oro per 4 razioni), delle torce (1 pezzo d'oro ciascuna), una pozione di controveleno (2 pezzi d'oro), una tenda (5 pezzi d'oro), una bisaccia nuova (5 pezzi d'oro) o una spada robusta, nel caso tu abbia perso la tua (12 pezzi d'oro)? Appena avrai scelto, paga e metti gli acquisti nella bisaccia. Ricordati di segnarli nel Registro d'Equipaggiamento. Se non hai più denaro o se non vuoi comprare niente, esci dal negozio. Vai al **171**.

184

«Vieni da lontano, viaggiatore?» ti chiede l'uomo alto. «I tuoi vestiti sono diversi da quelli degli abitanti di Tebe, nemmeno sono egiziani». Gli spieghi che in effetti hai percorso un'enorme distanza e hai visto meraviglie inenarrabili. La conversazione prosegue in modo piacevole. La sua compagnia è gradevolissima: non ti saresti mai aspettato di trovare un interlocutore simile quaggiù in Egitto! Improvvisamente l'uomo calvo si scusa, e con rammarico si congeda. «Forse un giorno ci rivedremo, caro amico; buona fortuna!» e sparisce tra la folla. Quest'incontro ti ha messo di buon umore e ti stuzzica l'idea di rischiare un po' di denaro in questo gioco divertente. Dopo tutto oggi sei in vena! Ma quando fai per prendere la borsa, ti accorgi che ti è stata rubata con tutto l'oro! Tutto l'oro! E il tuo compagno non aveva affatto l'aria del ladro! A quest'ora lo starà spendendo alla tua salute nelle migliori taverne di Tebe. Furioso e gabbato, decidi di abbandonare i giocatori al loro sciocco divertimento. Vai al **313**.

185

L'Avvoltoio Umano, gravemente ferito, torna alla parete di fronte all'altare; se lo desideri e non l'hai già fatto, puoi prendere la statuetta di giada a forma di cobra (in questo caso aggiungila alla lista del Registro d'Equipaggiamento). Poi allontanati dalla cappella di Horus. Vai al **376**.

186

Il riverbero del sole sulla sabbia è insopportabile. Ormai hai la lingua secca, e il cavallo barcolla per la stanchezza: hai preteso da lui uno sforzo esagerato, dato il suo scarso allenamento. Scendi e procedi tirandolo per le briglie. Hai pensato ad acquistare dell'acqua? Se sì, vai al **289**. Altrimenti vai al **514**.

187

Salti una delle zampe del Ragno, calpestando qualche cranio, poi ti chini sulla borsa di cuoio rosso. La sollevi per soppesarla: contiene certamente qualcosa di interessante. Sciogli la cordicella che la chiude e versi il contenuto sul palmo. Ci sono 11 pezzi d'oro (aggiungili agli altri) e 6 rubini color rosso sangue di piccolo taglio. Se li vuoi tenere, segnali sul Registro d'Equipaggiamento. Decidi di non indugiare oltre davanti alla tana del Ragno gigante, e vai al **232**.

188

Questa schiava potrebbe sapere qualcosa di Antarsis, perché prima di essere condotta a Tebe avrà certamente viaggiato a lungo in Egitto: decidi quindi di portarla con te. La prendi per il braccio e la trascini via, spingendo i passanti per ritardare la corsa delle guardie lanciate all'inseguimento, e in questa confusione ti perdi tra la gente in compagnia del tuo nuovo acquisto. Vai al **248**.

189

Decidi di far provare il guanto di ferro alla Poltrona. Infili delicatamente l'arnese di metallo sul bracciolo, e un gemito debole sale dalla gola della creatura polimorfa: ti scarica il guanto in pieno petto. Cadi a terra, perdendo 5 punti di Vita. La figlia del Letto dalla Testa Umana ha reso onore al padre! Disgraziatamente il guanto di ferro possedeva una sola carica: non ti sarà più di alcuna utilità. Ferito e fuori di te dalla rabbia, lasci questa sala maledetta. Vai al **508**.

190

Posi il sigillo sull'occhio destro del dio sciacallo Anubi, ma non succede niente. Insisti, sperando che questo contrattempo non consenta alle guardie di raggiungerti: questa volta senti il *clic*. Ma l'anello si sprofonda nella parete e resta incastrato. Cerchi di liberarlo dalla presa, ma ti si spezzano le unghie e sei costretto a rinunciare. Non ti resta altra soluzione che cercare di entrare nel Tempio per la porta principale. Vai al **554**.

191

Appena tocchi il terzo gradino, senti un boato che proviene dal soffitto. Alzi gli occhi appena in tempo per vedere una nicchia scorrevole che si apre, rovesciando sul pavimento dei serpenti velenosi. Indietreggi immediatamente. Lancia due dadi: se totalizzi 4 o meno, perdi 1 punto di Vita perché un serpente ti morde; se totalizzi da 5 a 8 punti, due serpenti ti feriscono alla gamba: perdi 2 punti di Vita; se fai 9 o più, ti mordono tre serpenti e perdi 3 punti di Vita. Raddoppi le precauzioni, dopo questa disavventura, ma raggiungi presto la fine della scala: un lungo corridoio ti attende. Vai al **392**.

192

Infili il bracciale di controllo dei rettili urlando al Cobra umano di fermarsi. Ma quello rallenta, senza fermarsi, e ti fissa con occhi vitrei. La tua protezione magica non produce gli effetti sperati contro il servo di Seth. Quando ti attacca, ricordati che ti può danneggiare solo a metà, grazie al controllo che riesci ad esercitare su di lui con il bracciale. Torna al **73** e battiti!

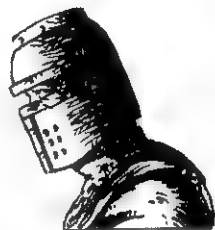
193

Osservi accuratamente la parte anteriore del torace del mostro, là dove si trovano gli occhi cerulei, e gli tiri addosso l'arma che descrive una traiettoria perfetta. Ma hai sottovalutato la straordinaria resistenza dell'animale: la spada rimbalza sulla sua corazza. Non ti resta che scendere e combattere lo Scorpione con il coltello che ti ha regalato Sephreti (perdi 2 punti di Forza finché non rientri in possesso della spada). Vai al **302**.

194

Appena ti distendi parti per il mondo dei sogni, ma il tuo riposo è destinato a durare poco: ti svegli di soprassalto con la spiacevole sensazione che qualcosa ti stia minacciando da vicino. Impugni la spada, e nella penombra vedi che Rutmes sta frugando nella tua bisaccia. Resosi conto di essere scoperto il ladro scappa a gambe levate e tu lo insegui urlando per svegliare i tuoi compagni di viaggio; ma quello è molto più agile di te e riesce a saltare a cavallo e a gettarsi al galoppo tra le ombre della notte. Per di più non se n'è andato a mani vuote: scegli a caso un oggetto che si trovava nella bisaccia e cancellalo dal Registro d'Equipaggiamento. Imprecando alla sfortuna che ti perseguita torni nella tenda, che ora è diventata tua, per riposare ancora un po' prima dell'alba. Vai al **166**.

195

Ti lasci scivolare sulle pietre levigate, poste in dolce pendenza, ma fai scattare con i piedi un meccanismo segreto! Mentre la pendenza si accentua, le pietre ai piedi della scala si spalancano, scoprendo una vasca d'acqua. Non riesci ad aggrapparti alle pareti, perché sono troppo lisce, e cadi proprio lì dentro! Dopo aver schizzato il pavimento e le pareti, capisci finalmente come funziona la trappola; l'acqua pullula di granchi carnivori! Perdi immediatamente 1 punto di Vita, a causa dei loro morsi. Esci in fretta dalla vasca, consapevole di essere stato protetto dalla cotta di maglia. Esasperato da questi stupidi scherzi, riprendi il cammino. Vai al **237**.

196

Chissà se la fortuna è dalla tua! Resti lì impalato, impaziente di conoscere il risultato. Le dita del prestigiatore sfiorano agili le conchiglie, e tu trattieni il fiato in attesa. Poi, improvvisamente, gira le conchiglie. La biglia si trova proprio sotto la conchiglia di mezzo! Sei riuscito a triplicare la puntata! Felice, decidi di non rischiare oltre e ti allontani, dirigendoti verso il centro della piazza. Dopo aver aggiunto al totale l'oro che hai appena guadagnato, vai al **313**.

197

Le guardie non muovono un solo muscolo: la tua prestazione non le ha affatto divertite, sembrano insensibili al tuo humour. Ti rendi conto di esserti coperto di ridicolo, così ritiri le dita dalla bocca e ti prepari ad attaccare. Ti vendicherai dell'affronto! Vai al **332**.

198

Stuzzichi il rettile con la punta del piede e improvvisamente quello prende fuoco! Dalle sue scaglie scaturiscono delle fiammelle giallastre; sguaini la spada e, servendoti della lama come di una leva, getti l'animale il più lontano possibile. Sbalordito da una simile bizzarria della natura, ritorni all'accampamento della carovana. Vai al **119**.

199

Il blocco di granito che chiude il passaggio sprofonda lentamente, lasciando intravedere una nuova galleria orizzontale. La tua fonte di luce si va affievolendo e l'oscurità si fa sempre più fitta. Ti trovi di fronte a tre creature identiche a teste di sciacallo, armate di un masso chiodato: ti sbarrano il passaggio. Vuoi vedere quale sarà la loro reazione alla tua presenza (**538**) o preferisci attaccarle subito (**468**)?

200

Il crudele sorriso della principessa ti fa capire, ma ormai è troppo tardi, che sei stato giocato! I suoi denti di perla ti affondano nel collo; lanci un grido acuto e provi una sofferenza indicibile. Poi ti lascia andare, e vedi una goccia di sangue che bagna il suo bel mento angelico: sei caduto nelle mani di un vampiro! Capisci anche che le guardie erano state rinchiuse con lei per servire da pasto e per dissetare la sua sete eterna. Adesso ti sei sostituito a loro in questo destino infame: non riesci ad opporre resistenza a nessun ordine della tua infernale padrona! «Vieni, dolce signore, ho ancora sete! Succhierò il tuo sangue fino alla fine dei secoli!» E scoppia a ridere . . . È inutile ricordarti che qui termina la tua avventura!

201

Contro la parete è appoggiato un sarcofago senza coperchio, e dentro c'è una mummia. Una spada di bronzo è stretta dalle mani del morto, e una maschera d'oro sbalzato, con i lineamenti marcati da splendidi opali e lapislazzuli, nasconde il suo viso. La mummia sembra vegliare sull'altro sarcofago, posato lì davanti. Questo è intatto, e riccamente decorato con motivi sacri d'argento. Cosa vuoi fare?

Togliere dal sarcofago i metalli preziosi?	Vai al **102**.
Sollevare il coperchio dal sarcofago ancora chiuso?	Vai al **362**.
Prendere la spada che la mummia tiene tra le mani?	Vai al **373**.
Prendere la sua splendida maschera funebre?	Vai al **20**.

202

Sta spuntando l'alba. Ti avvicini alle braci ancora rosse di un falò per scaldarti, quando senti una voce bisbigliare il tuo nome. Guardi per capire da dove viene: Buruandana il nubiano, seminascosto nell'ombra, ti fa cenno di raggiungerlo. Vai al **154**.

203 - *Nella tempesta di sabbia prendono rapidamente forma delle sagome umane difficili da distinguere...*

203

La carovana si è messa in marcia e avanza lentamente tra le sterminate distese di sabbia. Improvvisamente un cammelliere grida l'allarme: una tempesta di sabbia si sta avvicinando a gran velocità al convoglio. La nuvola aumenta di grandezza e densità, e non riesci a vedere a più di quattro passi! Sta succedendo qualcosa di bizzarro: la duna su cui stai camminando è sconvolta da strani sussulti, che non possono dipendere dal tornado. Ti rifiuti di credere ai tuoi occhi, ma vedi una mano che esce dal suolo, afferra la gamba di un cavaliere e la tira violentemente a terra. L'uomo prigioniero di questa morsa potente si dibatte, urla, resiste a questa forza inesorabile, ma alla fine sparisce nella sabbia. Altre mani, altre gambe, interi corpi escono dalla sabbia. La carovana è attaccata dagli Uomini Sabbia! Devi reagire subito. Con chi combatti?

Con Araroth, il capo della carovana? Vai al **368**.
Con Irakhnis, il giovane nobile? Vai al **429**.
Con Buruandana, il nubiano? Vai al **176**.

204

Questi pezzi d'oro potrebbero esserti utili durante il viaggio. Tira due volte i due dadi: la somma dei numeri ottenuti ti dirà la quantità di pezzi che trovi nella coppa di vetro, aggiungili al totale precedente. Nel frattempo risuona un secco rumore e una lastra di pietra si schianta davanti alle nicchie delle offerte. Provi a spostarla, ma è tutto inutile. È meglio rinunciare! Abbandoni il corridoio (**576**) o esamini la parete di destra (**309**)?

205

Il Drappo ti blocca la mano e si agita in tutte le direzioni per evitare gli assalti portati dalla tua arma eccezionale; l'altra estremità del pezzo di stoffa ti stringe la gola. Devi distruggerlo prima che ti strangoli.

Drappo Spettrale Forza 9 Vita 8

Se ormai hai solo 3 punti di Vita, vai al **476**. Se invece lo batti, vai al **347**.

206

Accetti l'ospitalità di Semonafer, pensando che una notte di riposo ti farà proprio bene, e il sacerdote sembra contento di avere compagnia: «Sono tempi duri questi, amico. Se riuscirai a liberare quei sacerdoti prigionieri a Karnak, darai un gran contributo alla nostra causa». Lo lasci continuare, pensando che in fondo, così, difendi il politeismo . . . ma il cammino per la ricerca della felicità è sempre tortuoso. Per far cosa gradita al tuo ospite, purtroppo, devi trangugiare un terribile brodo di legumi, ma non ti senti di rifiutare. La notte ti è veramente di beneficio e riguadagni 2 punti di Vita, se ne avevi già persi. Il mattino seguente lasci Tebe. Vai al **463**.

207

La porta sul fondo della sala non assomiglia affatto alle altre porte della tomba di Hatscepsut: si tratta di una porta girevole. La devi spingere con la spalla, perché ruota con estrema difficoltà: perdi 1 punto di Vita. In effetti la sala in cui entri è situata in un campo di gravità inverso. Sbatti violentemente contro il soffitto, sei metri più in alto, formato da dure lastre di pietra. Se possiedi l'Occhio dalla Doppia Vista, vai al **318**. Altrimenti uno dei tuoi oggetti è andato perduto, si è rotto o deteriorato ed è inutilizzabile. (A te la scelta, escluse le razioni di viveri!) Ti rimetti in piedi e cerchi di sistemarti le idee. In questa sala funeraria si allineano nel senso della larghezza dei sarcofaghi stupendi, e ci sono tre porte: una a sinistra; una al centro sotto una rampa di scale; una più piccola sul lato destro, in una specie di nicchia. Vuoi oltrepassare quella di sinistra (**339**), quella al centro (**294**) o quella di destra (**530**)?

208

Cavalchi per un po' verso sud, poi giri a est. Finalmente vedi il gruppo di palme che cercavi. Scendi da cavallo, e prosegui fino agli alberi. Lì scorgi un piccolo laghetto d'acqua scintillante e limpida. Lasci libero il cavallo: se fallirai la tua missione, potrai almeno tornare al villaggio. Dai un'occhiata alla sabbia lì intorno, e ti colpisce uno spazio regolare e liscio. Ti inginocchi, togli la sabbia, e subito appare una lastra di pietra con un grosso anello di ferro fissato al centro. Lo tiri e senti uno scatto: la lastra di pietra scivola, mostrando una scala che porta nelle profondità della terra. Sguaini la spada ed entri nella tomba di Hatscepsut. Gli scalini sono scivolosi per l'umidità, dei licheni pendono dalle crepe delle pareti. Prendi una torcia e ti appresti a scendere. Decidi di imboccare la scala:

Scendendo un gradino alla volta?	Vai all' **89**.
A due a due?	Vai al **490**.
A tre a tre?	Vai al **191**.

209

Cadi a terra, in stato di semincoscienza. Distingui a malapena delle orribili facce, che ti guardano minacciose; delle piccole mani grassocce ti toccano, ma

questo contatto ripugnante ti riporta immediatamente alla realtà. Ti alzi barcollando e ti accorgi che due Gnomi tra i più ripugnanti che si possa immaginare stanno per attaccarti. Hanno il viso deformato da pustole purulente; e dietro a loro vedi un gobbo orribile, con mezza faccia simile ad una caricatura grottesca: un occhio tre volte più grande del normale tocca l'orecchio; la bocca, deformata da strane escrescenze, è contratta in un ghigno tremendo; gli zigomi sono così piatti da sembrare di gelatina. Il gobbo rimane in disparte, mentre tu affronti separatamente i due Gnomi, dato che il passaggio su cui ti trovi è troppo stretto per consentire il passaggio a più di una persona.

Primo Gnomo	Forza 6	Vita 10
Secondo Gnomo	Forza 9	Vita 10

Se riesci a batterli, vai al **179**.

210

Dei sacchi coloratissimi attirano la tua attenzione: adulando con garbo i potenziali clienti, un mercante con una cuffia rossa e una tunica sta esaltando la qualità dei suoi prodotti. Ti avvicini e vedi che sta offrendo ai passanti frutta fresca, spezie e altri prodotti commestibili. Vuoi acquistare:

Frutta?	Vai al **446**.
Pepe e sale?	Vai al **570**.
Dei legumi rossi dall'aspetto allettante?	Vai al **550**.

211

Cerchi di raggiungere il grassone, sicuramente un mercante di passaggio a Tebe: il suo berretto decorato a foglie d'oro fa pensare si tratti di una persona facoltosa. Nei suoi occhi brilla una luce viva, prodotta dall'eccitazione del gioco. «Ti interessa questo gioco, viaggiatore?» ti chiede. Gli rispondi che in effetti ti incuriosisce parecchio. «Naturalmente, ma fai attenzione, il mercato è pieno di ladri: sono numerosi e audaci. La settimana scorsa un briccone matricolato mi ha rubato la borsa, dopo avermi abilmente distratto. Da allora tengo gli occhi aperti . . .». Ti riprometti di seguire questi saggi consigli e lo ringrazi. La partita continua. Se vuoi provare a scommettere, vai al **15**. Se preferisci andartene, vai al **313**.

212

Pensi che quest'acqua potrebbe servirti, in seguito; fai scendere la borraccia appesa ad una lunga striscia di cuoio, finché non tocca l'acqua. Quando il peso ti fa capire che si è riempita, la tiri su. La tua proverbiale diffidenza ti spinge a infilare un dito in quest'acqua appena raccolta, ma un gradevole fremito ti solletica la lingua: questo liquido ha un potere rigenerante! Ne hai attinta a sufficienza perché ti dia, in due occasioni diverse, 1 punto di Vita. Comunque sappi che non puoi berla né prima di ingaggiare un combattimento, né, a maggior ragione, mentre combatti; devi ricordarti di berla in altre occasioni, prendi nota. Vai al **330**.

213

Il suo viso rubicondo si illumina di un grande sorriso appena estrai i gioielli dalla bisaccia, e guarda con avidità le pietre che scintillano nel palmo della tua mano. «Straniero» ti dice, «ti do il mio migliore purosangue in cambio di tre gioielli!» Se decidi di accettare, vai al **54**. Altrimenti non ti resta che aspettare la prossima carovana (**553**), scendere il Nilo in barca fino alle Piramidi (**531**), oppure rubare un cavallo dal recinto del mercante (**225**).

214

Srotoli il papiro e cerchi di decifrare ad alta voce i caratteri quasi illeggibili; la stanza è molto buia, e rischi di ingannarti nell'interpretazione di un segno cabalistico. Lancia due dadi: se totalizzi 4 o meno vai al **364**. Altrimenti, vai al **428**.

215

Togli la statuetta del falcone bianco coronato d'oro dal suo piedistallo lavorato: si tratta di un oggetto superbo, degno di un re! Lo metti nella bisaccia (segnalo sul Registro d'Equipaggiamento), poi esci e vai al **457**.

216

Afferri le sbarre per verificare la loro solidità, e un leggero gioco alla base ti dice che non dovrebbe essere difficile svellerle. Se il tuo totale di Forza è 15 o più, vai al **52** (se hai una spada o un pezzo di legno, ciò ti permette di aggiungere ancora 1 punto al totale). Altrimenti, vai al **296**.

217

«Sfortunatamente non ne so di più» dichiara. «Ma hai già dimostrato il tuo valore nell'affrontare gli Uomini Sabbia, e so che non tornerai indietro prima di aver raggiunto la meta. Mi secca domandartelo, perché detesto chiedere; ma, ti prego, restituiscimi il bastone magico che ti avevo regalato, se non l'hai già utilizzato (in questo caso cancellalo dal Registro di Equipaggiamento). Adesso vieni a riposarti nella mia tenda. Una prova difficile ti attende tra qualche ora». Vai al **163**.

218

Ti infili tra le statue e non sai spiegarti perché sono raffigurate in quelle pose strane e inusuali. Stai cercando il passaggio che ti consenta di entrare nella Piramide incompiuta, ma in breve i tuoi movimenti si fanno sempre più difficoltosi: hai le membra pesanti, i polmoni ti bruciano nel petto. Inciampi in una roccia e fai appena in tempo ad attutire la caduta con le mani. Orrore! Una visione da incubo ti guarda dritto negli occhi. Una faccia di pietra, con gli occhi fuori dalle orbite, la bocca irrigidita in una smorfia di terrore ti sta fissando con attenzione. Ma questo viso ti è familiare: sei tu, è il tuo riflesso in una pozzanghera! In una frazione di secondo capisci che ti attende un destino terribile. In questo tempio non ci sono statue, si tratta di uomini pietrificati che hanno dato proprio come te, una risposta sbagliata all'enigma della Sfinge . . . Il più piccolo respiro ti causa sofferenze atroci, il sangue ti si sta coagulando nelle vene, ma non riesci a perdere conoscenza. Lo spirito sopravviverà in questo corpo di pietra ancora per molto. Chissà, forse per l'eternità?

219

Ti avvicini alla casa bassa, la cui facciata è ornata di sarcofagi a diversi livelli di preparazione: certi sono quasi finiti, riccamente ornati d'oro e pietre colorate, con occhi dipinti che riflettono un'enorme tristezza; altri invece sono appena abbozzati e hanno ancora una sagoma grossolana, ma nelle abili mani degli artigiani diventeranno bellissimi pezzi di alta qualità. Entri in questa casa dei fabbricanti di sarcofagi; non c'è nessuno, e sarcofagi di ogni dimensione ingombrano la stanza. Cosa fai? Se decidi di chiamare il mastro, vai al **32**. Se invece vuoi frugare, vai al **243**.

220

La caduta è lunga e dolorosa; perdi 4 punti di Vita. Urti qualcosa di solido e ti ritrovi in mezzo a un tunnel, ma non riesci a distinguere aperture nel soffitto da cui poter uscire. Il corridoio risale lentamente verso sinistra, mentre invece sulla destra sembra essere bloccato. Da che parte vuoi andare?

A sinistra? Vai al **345**.
A destra? Vai al **390**.

221

Nel furore del combattimento un frammento della creatura viene proiettato sulla tua mano sinistra. Realizzi subito la gravità della situazione, ma l'intero avambraccio è ormai ricoperto da uno strato di carne brulicante di animali e vegetali. Cominci a provare dolori violenti: i muscoli del braccio si stanno decomponendo lentamente. Se non vuoi morire, vittima delle secrezioni corrosive del sistema digestivo del mostro verdastro, l'unica soluzione che ti si prospetta è questa: tagliare la parte infetta con la spada. Fissi lo sguardo e ti sforzi di sognare il meraviglioso regno di Shangri-La, poi tagli con un colpo netto. La sofferenza è indescrivibile, e svieni. Ben presto riprendi conoscenza; strappi la tunica per bendare la ferita e cercare di bloccare l'emorragia. Perdi 4 punti di Vita. Poi raccogli tutto il coraggio che hai e vai al **563**.

222

Se questo curioso fenomeno si trova lì, nell'edificio sacro dove vivono i sacerdoti, deve certamente possedere dei poteri magici. Allunghi una mano e la vedi sparire, ma riesci a sentire che è ancora lì, all'interno. Fai un passo, infili dentro una gamba, poi entri completamente nel cono di luce nera. Non distingui più niente, ma la totale assenza di luce non ti stupisce. Cominci ad avanzare nella direzione in cui si trova la porta di uscita, o almeno dove pensi che sia. Ma ben presto ti prende una strana sensazione di angoscia, le dita si chiudono in una morsa di gelo, il cuore comincia a battere all'impazzata e tremi come una foglia. Perdi 1 punto di Forza. Vuoi tornare indietro, fuori dal cono nero (**324**), o continuare in direzione della porta (**84**)?

223

Se hai pensato che fosse utile comperare una tenda, montala al riparo di una duna per proteggerti dal vento. In caso contrario ti svegli più volte durante la notte, per scuoterti di dosso la sabbia che ti avvolge a poco a poco: in questo caso perdi 1 punto di Vita. Vai al **125**.

224

Messi in fuga i Ratti, ti accorgi che il tempo è passato: devi esplorare in fretta il resto del Tempio per trovare i sacerdoti prigionieri. Torni nel vestibolo e apri la porta che dà sulla sala delle terme, ma ti appiattisci contro il muro perché nel vapore distingui delle sagome che si allontanano: le guardie! La lotta con quei topacci affamati ti ha almeno consentito di evitare questo spiacevole incontro. Dopo un attimo, ti allontani in direzione contraria a quella delle guardie, verso il fondo della sala delle terme. Non incontri nessun ostacolo; oltrepassi l'angolo della vasca e arrivi all'entrata della sala successiva. Vai al **251**.

225

Indispettito fai finta di allontanarti, ma appena il mercante si accosta a un nuovo cliente ti dirigi con noncuranza verso il recinto dove sono custoditi i cavalli. Il mercante, che sta discutendo col suo cliente, non presta attenzione a quel che gli succede intorno. Lo osservi lo stesso con attenzione, mentre sollevi una delle aste di legno che chiudono il recinto e senza far rumore ti avvicini al cavallo con l'aria più vivace. Sei stato abbastanza discreto o ti sei fatto notare da qualcuno che ha avvertito il mercante? Per saperlo, lancia due dadi: se ottieni un numero doppio, vai al **69**, altrimenti vai al **449**.

226

Sei proprio fortunato, le punte non sono avvelenate! Esci dalla fossa con una certa fatica. Vuoi continuare lungo questa parete (**247**), o lungo quella di sinistra (**399**), oppure vuoi attraversare la stanza tra le due colonne (**352**)?

227

Il Letto dalla Testa Umana ti insegue nella stanza, dondolando sulle quattro zampe. La testa della giovane di tanto in tanto riappare, ma i suoi tratti si fondono alternativamente con quelli di un vecchio, di un ragazzo o di un calvo. Tenti di superare il terribile spavento che ti provoca questa creatura polimorfa, in grado d'imitare i lineamenti delle persone che assorbe! Devi assolutamente evitare di finire nel vorace stomaco di questa creatura mostruosa! E come se non bastasse, è anche immune dalla magia!

Letto dalla Testa Umana	Forza 8	Vita 18

Se riesci a vincere, vai al **126**.

228

Un vociare confuso arriva dalla parte destra della piazza; ai piedi di un palco coperto da un drappo turchese si è radunato un gruppo di passanti. Ti spingi tra la folla, e arrivato là capisci cosa sta succedendo: come pensavi è una vendita all'asta. L'oggetto della vendita sono degli schiavi, maschi e femmine. Adesso stanno vendendo al miglior offerente una giovane egiziana dagli occhi tristi. Il mercante che si prende cura di lei è un nubiano dalla pelle d'ebano, madido di sudore. La tormenta perché evidentemente lei non si comporta come dovrebbe; ad un certo

228 - *«Quanto mi offrite per questa giovane schiava?» grida il gigantesco mercante nubiano . . .*

punto la spinge e la butta a terra: «Quanto mi offrite, signori, per questa principessa? Sa servire come si deve, nonostante la sua aria altezzosa! Con qualche colpo di frusta si piegherà ai vostri voleri!» Qualcuno scoppia a ridere per il grossolano doppio senso del nubiano. Da terra la poveretta lo guarda con dignità, anche se ha gli occhi pieni di lacrime. Non riesci a sopportare questo immondo mercanteggiare. Cosa vuoi fare?

Vuoi comprare la schiava per liberarla da questo energumeno? Vai al **39**.
Preferisci attaccare il mercante di schiavi? Vai al **134**.

Se invece scegli di andartene e continuare per i fatti tuoi, vai al **547**.

229

Avanzi di qualche passo, mentre lo sconosciuto è sempre concentrato sul suo strano lavoro. «Ehi, che ci fai qui?» gli chiedi. Ma nello stesso istante quello si getta su di te, e capisci di esserti sbagliato di grosso: non si tratta di un essere umano, ma di un immondo Uomo Onisco ricoperto da una corazza lucente. Non ha mani, ma chele che si chiudono ritmicamente. Stava frugando nel fango del tunnel alla ricerca di nutrimento: un groviglio ributtante di vermi rossastri si agita ancora nella sua terribile bocca. Questo spettacolo ti nausea. Vai al **326**.

230

Ci rifletti per un attimo: non è forse troppo pericoloso aiutare una persona di cui non sai niente? Inoltre non ha proprio una faccia che ispiri confidenza. «Mi dispiace, ma non mi piace correre rischi inutili!» gli

dici, spingendolo nella stradina da cui è uscito. Ma la muta dei suoi inseguitori, già all'altezza del tuo rifugio, l'ha raggiunto; fai appena in tempo a nasconderti nell'ombra. Con urla selvagge e ogni genere di improperi, la folla, alla quale si è aggiunta anche qualche guardia, lapida selvaggiamente il sacerdote. In ginocchio, lui li implora di ucciderlo, per porre fine alle sue sofferenze, ma nessuno gli dà ascolto e il massacro continua! Il miserabile, agonizzante, viene finito a calci e muore atrocemente mutilato davanti a te. Un grido improvviso ti scuote dal torpore di cui sei rimasto vittima: «Eccolo là! Quello è il suo complice!» urla una voce roca. Un vecchio egiziano dalla pelle incartapecorita ti sta indicando con aria minacciosa. La folla risponde immediatamente al suo appello e si lancia al tuo inseguimento con tutta l'intenzione di riservarti lo stesso trattamento... Ma due guardie del faraone intimano loro di fermarsi. «Lasciatelo a noi, così ci divertiremo un po'!» esclama quello che sembra il capo. «Allora, verme, cosa aspetti? Sguaina la spada, se hai del fegato!» Vorresti spiegare che stanno commettendo un grosso errore, ma è troppo tardi. Così paghi la mancanza di carità: dovrai combattere contro queste guardie assetate di sangue! Vai al **59**.

231

Dopo aver nascosto il corpo in un angolo buio, perché non venga scoperto dalle guardie, segui le indicazioni ed entri nella Sfinge. Prendi una torcia fissata alla parete di roccia e segui il tunnel che si snoda nelle tenebre. Vai al **338**.

232

Sei pronto per ripartire, ma ti accorgi con dispetto che hai perso l'anello che ti aveva regalato il sacerdote. Il combattimento è stato così violento che sicuramente ti è scivolato dal dito. Ti chini e scruti disperatamente la terra macchiata dal sangue del Ragno. Come farai a liberare Antarsis, se non sai più come aprire il passaggio segreto del Tempio di Amon-Ra? Lancia due dadi. Se il risultato è superiore o uguale a 4, vai al **290**. Altrimenti, vai al **64**.

233

La spaventosa Testa senza Corpo si lancia contro di te adoperando la magia, e cerca di morderti! Ma fortunatamente la tua prontezza di riflessi ti permette di schivare il suo attacco. Preparati a combattere contro questo piccolo mostro che ti sta roteando intorno. Vai al **70**.

234

L'effetto del veleno è praticamente istantaneo: ti brucia la gola, hai l'impressione che ti si squarci il petto tanto il cuore batte all'impazzata. Hai la fronte imperlata da grosse gocce di sudore, dalla bocca esce un piccolo fiotto di sangue. Non riesci più a respirare: con la forza della disperazione cerchi di inspirare almeno un soffio d'aria, ma ogni sforzo è vano. Le ginocchia ti si piegano e cadi sulla sabbia, davanti alla gigantesca sagoma dello Scorpione. L'agonia sarà certamente dolorosa, ma breve... La tua avventura termina qui.

235

A quale stratagemma ricorri per ingannare le guardie? Se hai dei rubini, vai al **455**. Se invece possiedi del fuoco soprannaturale, vai al **542**. Se purtroppo non hai niente di tutto questo, puoi far ricorso alla tua abilità di istrione. In questo caso vai al **404**.

236

Con molta attenzione, infili le dita nella fessura del coperchio di questo magnifico sarcofago e lo sollevi. Scopri allora una mummia completamente marcia, con le bende non ancora solidificate, distesa immobile. Ma *sembra* immobile! Svegliata dalla luce, la mummia ti afferra alla gola con due mani grinzose. Se per caso hai una protezione contro i Morti Viventi e vuoi utilizzarla, vai al **105**. Altrimenti vai al **452**.

237

Ti trovi all'imboccatura di un nuovo corridoio, più breve e meno stretto del precedente. Oltre alle torce che lo illuminano, si vedono altri ornamenti: sulla parete di destra un grande bassorilievo colorato che raffigura scene di vita degli dei. Si vedono Horus che rende giustizia, Iside che affascina un mortale, Bastet, la dea gatto, che sta attraversando montagne, e altri ancora. Sulla parete di sinistra ci sono delle nicchie, preparate per accogliere le offerte destinate agli dei. Una tenda riccamente decorata le copre in parte. In fondo al corridoio riesci a distinguere una porta che conduce ad un'altra sala. Vuoi esaminare la parete di destra (**309**), quella di sinistra (**434**) o preferisci attraversare il corridoio senza fermarti (in questo caso vai al **576**)?

238

Cerchi di fare una capriola per evitare di ferirti... Maledizione! Non ti riesce tanto bene, e un palo scheggiato ti si conficca nella cassa toracica, le schegge ti si piantano nella spalla sinistra. Cadi fino in fondo alla fossa, dove un altro palo, più corto, blocca la tua caduta. Non riesci a trattenere un urlo di dolore prima di morire. È inutile dire che la tua avventura è finita!

239

Preso l'oro, Malmud ti butta fuori di prigione senza troppi complimenti, e ti trovi al limite del deserto. «Dove vado? Sono perduto! Io...». Ma ormai la porta della prigione si è richiusa definitivamente alle tue spalle. Ti metti in marcia dirigendoti a sud, nella speranza di incontrare una carovana, ma non trovi proprio nessuno. Allo stremo delle forze, crolli sulla sabbia bollente e perdi 4 punti di Vita. Un po' più tardi, un pellegrino che si reca ad Antinopoli, più a nord, sul Nilo, ti trova ormai mezzo morto. Ti soccorre, ti dà dell'acqua e ti salva la vita. In pochi giorni ti riprendi nella tenda di fortuna che il pellegrino ha montato per proteggerti dal sole e dal vento; quando puoi parlare lo ringrazi di cuore, poi gli chiedi notizie di Antarsis, il gran sacerdote. «Non lo conosco, amico» risponde. «Ho incontrato solo una carovana che andava a Luxor, e un cammelliere mi ha raccontato che molti sacerdoti erano stati fatti prigionieri e portati dal faraone al Tempio di Amon-Ra, a Karnak. Sicuramente verranno giustiziati. Forse il tuo amico è prigioniero là?» Rifletti su quel che ti ha detto e decidi di seguire questa pista. Il pellegrino ha solo una borraccia e una vecchia spada arrugginita da offrirti, ma tu accetti e lo ringrazi ancora. A questo punto le vostre strade si dividono, ma conserverai per sempre il ricordo di quest'anima buona. Vai al **463**.

240

Con la spada in mano ti getti su di lui... ma il tuo nemico non è che un semplice specchio che si frantuma e va in mille pezzi. Era un'illusione, una sola creatura ti sbarra la strada! Sfortunatamente per te, ha tutto il tempo di colpirti prima che tu possa capire il trucco: perdi il primo attacco. Vai al **566**.

241

Estrai dalla bisaccia la Bacchetta di Fuoco Soprannaturale e tracci un cerchio nell'aria. La Testa sembra veramente atterrita e tenta di fuggire svolazzando, ma tre palle di fuoco si lanciano all'inseguimento. Dopo un rapido balletto aereo, la Testa viene colpita. Con un urlo da gelare il sangue, quel piccolo mucchio di carne e ossa carbonizzate si schianta a terra; e prima di riprendere la marcia, lo calpesti con estrema soddisfazione. Vai al **156**.

242

Appoggi il sigillo sull'occhio destro di Horus, secondo le istruzioni del buon sacerdote che ti ha confidato il segreto. Ben presto l'immagine del grande dio si sposta, rivelando un passaggio abbastanza largo per una persona della tua stazza. Ti ci infili immediatamente e vai al **497**.

243

La stanza è piena di arnesi d'ebanisteria e di tavole non tagliate. Solo i sarcofagi sembrano presentare un certo interesse. Vuoi staccare le pietre da un coperchio (**385**) o sollevare il coperchio di uno dei sarcofagi (**259**)?

244

Se non hai più acqua per il viaggio, perdi 3 punti di Vita (1 soltanto se hai del sale). Altrimenti consumi 2 razioni fino alla prossima sosta. Vai al **141**.

245

Finalmente riesci a spaccare il cranio della Testa senza Corpo, e la sbatti contro il muro; poi la tocchi col piede per assicurarti che sia morta. Ti interessano gli ornamenti da cui è decorata; quale vuoi prendere? Lancia un dado. Se fai 1, vai al **427**. Se fai 2, vai al **293**. Se fai 3, vai al **479**. Se fai 4, vai al **14**. Se fai 5, vai al **551**. Se fai 6, vai al **72**.

246

Schivando gli attacchi del Morto Vivente riesci appena a sguainare la spada: non hai il tempo di fare un incantesimo.

Cadavere in Decomposizione	Forza 6	Vita 6

Se ce la fai e lo distruggi, vai al **350**.

247

Sguaini la spada pronto a far fronte al pericolo. Avanzi lentamente e senza far rumore, allarmato dal minimo soffio d'aria che solleva la sabbia dal suolo pietroso. Improvvisamente è proprio il terreno a giocarti un brutto scherzo: malgrado tutte le precauzioni hai posato il piede su una griglia, e senza accorgerti hai fatto scattare col peso il meccanismo di apertura. Precipiti per tre metri nelle tenebre e cadi sul fondo del buco, coperto di lividi e ammaccature. Perdi 1 punto di Vita e vai al **120**.

248

Ben presto ti ritrovi in mezzo alla folla, e tieni ben stretta la mano della tua protetta. Appena riesci a raggiungere il lato meno frequentato della piazza, la bella schiava ti fa notare delle guardie che si stanno interessando un po' troppo a voi due. In effetti un paio di energumeni in divisa ti stanno osservando con attenzione. La giovane ti indica una stradina stretta che si infila tra le case sul fianco della piazza: vuoi imboccarla (**409**), seguendo la schiava, o preferisci abbandonarla qui (**548**)?

249

A chi rivolgi la parola?

Al vecchio?	Vai al **458**.
Al giovane guerriero?	Vai al **261**.

250

Punti la mano sinistra, ricoperta dal guanto metallico, in direzione degli Uomini Gatto che avanzano verso di te con aria minacciosa. Chiudi gli occhi, e il risultato è immediato: una luce accecante, più forte di dieci soli messi insieme, illumina la stanza. Appena riapri gli occhi, qualche secondo più tardi, un Uomo Gatto è disteso a terra: l'avversario è stato disintegrato dalla potenza selvaggia dei cinque proiettili contenuti nel guanto metallico, ma ora devi affrontare il secondo con la spada.

2° Uomo Gatto	Forza 10	Vita 10

Se riesci ad ucciderlo, vai al **545**.

251

La sala che hai appena scoperto è così grande che non riesci a distinguere chiaramente i confini: il soffitto è sorretto da otto colonne di marmo rosa, disposte a distanza regolare in modo da sottolineare la proporzione degli spazi. Un corridoio abbastanza largo porta alla seconda parte della sala, circondata da quattro immense colonne disposte a formare un quadrato. Decidi di percorrere questo corridoio lastricato rasentando le colonne, vicino al muro. Ma la tua prudenza è del tutto inutile: improvvisamente, in mezzo ai pilastri, si erge una grande sagoma nera: un Uomo Serpente, che assomiglia alle guardie nere di Seth, coperto da un'armatura molto spessa di scaglie nerastre. Sta facendo roteare la sua grande spada sopra la testa e ti fissa con aria minacciosa. Se hai un medaglione di protezione psichica, vai al **528**. In caso contrario lancia due dadi: se totalizzi 7 o meno, vai al **571**; se fai 8 o più, vai al **128**.

252

Vedi due sagome di animali acquatici: lo specchio d'acqua non sembra privo di pericoli! Torna al **527** per fare la tua scelta.

253

Ti arrendi davanti all'evidenza: hai mangiato una buona dose di peperoncini rossi dei più piccanti. Ma tutto questo lo devi alla tua stupidità! Quindi decidi di soffrire in silenzio, anche se non riesci sempre a trattenere i gemiti e i grugniti! Lentamente il dolore ti passa. Ma la gola ha risentito fortemente degli effetti nocivi dei peperoncini: togli 2 punti di Vita dal totale. Inoltre farai molta fatica a parlare nelle ore seguenti. Saluti velocemente il mercante e riprendi il giro del mercato. Vai al **431**.

254

Il combattimento non è più alla pari: mentre tu perdi forza ad ogni colpo, il serpente pare diventare sempre più forte. Improvvisamente senti uno sbattere d'ali alle tue spalle: uno strano uccello bruno dorato esce da una gigantesca fiammata e si getta sulle fauci del rettile, cercando di cavargli gli occhi col suo becco appuntito. Cattura l'animale con gli artigli e si alza in volo nel cielo stellato, senza curarsi delle fiamme che attaccano il suo piumaggio colorato. Poi, improvvisamente, abbandona la presa e il rettile si sfracella sulla sabbia del deserto. Si contorce per qualche istante in un mare di sangue, con la testa fracassata, ma la sabbia assorbe subito il liquido rossastro e l'uccello si posa vicino al serpente: comincia a lanciarlo in aria col becco e lo afferra di nuovo, prima che cada a terra. Cosa decidi di fare? Attacchi l'uccello prima che si stanchi del gioco e ti si scagli contro (**16**), lo osservi in silenzio (**561**), o decidi di ritornare all'accampamento per curarti le ferite (**119**)?

254 - *Non credi ai tuoi occhi: un immenso uccello di fuoco dalle ali rossastre si leva in mezzo ad un mare di fiamme . . .*

255

«È inutile mentire, straniero! Le tue parole sono zuccherose come l'orzo non fermentato, e lasciano in bocca il sapore disgustoso della menzogna!» dichiara la prima guardia, e ti avvicina minacciosa la punta della lancia alla gola. «Non abbiamo mai lasciato scappare i ladri come te!» Continuano a minacciarti con le armi e cercano di afferrarti le braccia per legarti. Visto che con loro è un po' difficile ragionare, sguaina la spada e attaccali. Vai al **76**.

256

Gli Egiziani erano sicuramente, in questo periodo, maestri nell'arte della scultura; sapevano anche come evitare che i ficcanaso o i vandali rovinassero le loro magnifiche opere. La roccia è infatti così dura che la punta della spada si spezza quando cerchi di staccare il bassorilievo. Perdi 2 punti di Forza almeno finché non ne trovi un'altra. E adesso cosa pensi di fare?

Aprire il sarcofago?	Vai al **489**.
Frughi nella sala alla ricerca del tesoro?	Vai al **36**.
Vuoi esaminare la statua?	Vai al **569**.
Decidi di abbandonare la sala?	Vai al **180**.

257

Se possiedi una protezione contro i Morti Viventi, vai al **103**. Se invece vuoi utilizzare qualche altro incantesimo, vai al **304**.

258

Ti allunghi sui morbidi cuscini e ti addormenti subito, in un sonno privo di sogni. Quando ti svegli il sole è già alto in cielo. Guadagni così 2 punti di Vita. Rutmes non è più sotto la tenda, e mentre ti prepari ad uscire per guardare i preparativi per la partenza, ti accorgi che la tua bisaccia è sparita! Ti precipiti fuori in uno stato di agitazione enorme, ma è troppo tardi. Ti ha ingannato facendoti bere un sonnifero per derubarti in tutta tranquillità, poi è fuggito col favore delle tenebre. Ti resta solo la spada, e la tenda con le coperte che il ladro ha lasciato lì. Vai al **203**.

259

Scegli di sollevare il coperchio:

Di un sarcofago riccamente decorato di turchesi e opali?	Vai al **236**.
Di un sarcofago senza particolari ornamenti?	Vai al **144**.
Di un sarcofago molto più grande degli altri?	Vai al **285**.

260

La fatica per le prove della giornata si fa sentire e ti senti mancare. Se vuoi bere il contenuto della fiala, vai al **67**. Altrimenti, vai al **510**.

261

«Benvenuto tra noi, straniero». Con queste parole ti accoglie il giovane quando ti avvicini. Ti chiede di unirti a lui per mangiare qualcosa, e accetti con gioia. Si chiama Irakhnis; suo padre è uno dei più fedeli consiglieri del faraone, e si sta recando a Menfi per perfezionare la sua istruzione studiando papiri che risalgono a più di cinquecento anni or sono, del periodo in cui furono costruite le Piramidi. Mentre ti appresti a mangiare, ecco che arriva un piccolo gatto miagolante: si tratta del gatto con cui giocava

Irakhnis poco fa. Si struscia sulla tua gamba per chiederti da mangiare. Lo cacci con un manrovescio (**393**) o gli dai da mangiare (**104**)?

262

Quale via vuoi seguire: quella che sale (**41**) o quella che scende (**386**)?

263

Ti dirigi verso la tenda di Araroth per avere ulteriori informazioni sulla tomba misteriosa, ma una voce ti chiama per nome. Buruandana, il nubiano, è seduto vicino al fuoco e ti chiede di fargli compagnia. «Buonasera, amico. Mi faresti l'onore di dividere con me la cena?» Ma la sua aria agitata, il fatto di controllare accuratamente che tu sia solo, il sobbalzare al minimo rumore, ti lasciano intendere che dietro questo invito si nasconde un mistero. Ti offre del pesce del Nilo con vino di palma, e riguadagni così 2 punti di Vita. Ma il mago aspettava soprattutto l'occasione di poter parlare con te al riparo da orecchie indiscrete. Vai al **154**.

264

Procedi con infinita precauzione ma improvvisamente il terreno ti sparisce sotto i piedi mentre le lastre di pietra cominciano a vibrare. Cadi e vieni inghiottito in un lungo pozzo buio. Vai al **220**.

265

Avanzi cauto nella penombra, facendo attenzione alle pietre sospette che potrebbero nascondere delle trappole mortali. Costeggi il muro, battendolo con l'elsa della spada, nella speranza di scoprire un tesoro nascosto. Il muro risuona a vuoto... batti più forte: senza dubbio hai scoperto una nicchia segreta! Cerchi di trovare il meccanismo che ne regola l'apertura: una testa di falco, scolpita nel bassorilievo, rientra sotto la pressione della tua mano, e la pietra ruota con un acuto cigolio. Davanti ai tuoi occhi si staglia un mucchio impressionante di monete d'oro, e probabilmente questo non è che una goccia nel mare di tesori nascosti in questa tomba. La tua borsa è troppo piccola per contenere una tale quantità di preziosi. Può portare solo 80 pezzi d'oro. Ma, continuando a frugare in questa cripta, scopri un sacco di cuoio nascosto in un angolo. Che ne fai?

Riempi la borsa e metti il resto dell'oro nel sacco di cuoio?	Vai al **136**.
Metti tutto l'oro nel sacco?	Vai al **344**.
Dopo tutti i pericoli che hai dovuto affrontare, pensi che questo tesoro sia maledetto e preferisci non toccarlo nemmeno?	Vai al **503**.

266

Esamini la colonna ornata con l'immagine del dio della sapienza, Thot, raffigurato in piedi, con le braccia leggermente aperte, con occhi neri e profondi in cui pare riflettersi l'universo intero e tutta la conoscenza del passato. Butti tutto il peso del corpo sulla colonna all'altezza dell'interstizio che hai appena scoperto, e immediatamente vieni scosso da una violentissima scarica di energia magica. Perdi 5 punti di Vita oppure, se preferisci, vieni privato di uno degli oggetti magici in tuo possesso. Questa colonna, anche se è protetta dalla forza del gran dio Thot, non nasconde alcun passaggio segreto. E adesso, se

non l'hai già fatto, cerca di scoprire se è la colonna con l'immagine di Geb a nascondere il meccanismo segreto (**397**), o quella di Iside (**478**) o di Osiride (**99**). Se invece decidi di abbandonare la sala, vai al **146**.

267

Due enormi mascelle si spalancano nella penombra, rivelando due file di denti acutissimi. Sono due coccodrilli affamati che muovono all'attacco, e non fai in tempo a fare qualche incantesimo. Se hai un bracciale di controllo dei rettili vai al **412**. Altrimenti vai al **13**.

268

Gridi e strepiti, sferrando potenti pugni contro il coperchio del sarcofago che però non si muove minimamente. L'ebanista evidentemente ha fatto un buon lavoro. Sei prigioniero ormai! Dopo un'ora manca l'aria, e l'atmosfera si sta facendo opprimente. Spingi ancora, con le ultime forze, ma niente da fare . . . ti manca l'ossigeno, i vasi sanguigni si dilatano, dalle labbra ti sta colando una bava biancastra, un liquido sanguinolento ti chiude le narici. Il viso si fa rosso, poi paonazzo, poi blu: soffochi in un sarcofago che non era stato confezionato per te. Che modo stupido di morire!

269

Ti abbassi per origliare alla piccola porta sulla sinistra, poi entri e ti trovi in una cappella con volte a crociera. Due grosse lampade a olio stanno bruciando, e mandano un fumo nerastro e una luce fioca e debole sull'altare del dio del male, Seth, il serpente. Le pareti sono ornate da geroglifici che raffigurano i

267 - *Nella vasca, due enormi coccodrilli con le orrende bocche spalancate aspettano una preda . . .*

combattimenti di Seth con gli altri dei, e i suoi soggiorni tra i mortali. Al centro dell'altare, sotto una grande statua d'ebano di Seth, si trova una piccola statua di pietra bianca, che rappresenta un falco con una corona d'oro. La parete dove si trova la porta attraverso cui sei entrato è occupata in tutta la larghezza da un'enorme statua di cobra, munito di braccia e gambe: uno dei servi crudeli e terribili di Seth. Adesso devi decidere se prendere la statuetta del falco e andare al **215**, o abbandonare questa cappella: vai al **457**.

270

«Come osi, ribaldo, cercare di corromperci con un oggetto sacro che sicuramente hai rubato in qualche tomba profanata? Non voglio compromettere il mio futuro prendendo ricchezze che apparterrebbero al regno dei morti . . . Per questo sacrilegio morirai!» Le due guardie ti attaccano con le lance: perdi il primo assalto e vai al **76**.

271

Per un attimo pensi a cosa potrebbe accadere se tu dessi una risposta sbagliata . . . Poi decidi di non correre rischi: «No, non sono né amico né nemico di nessuno, io . . .». Ma il gran vegliardo dal cranio rasato ti fa cenno che è inutile continuare. «Ti ho detto che volevo stare solo, quindi vattene, e in fretta! E non darmi più fastidio . . .». Spaventato dal suo tono minaccioso, abbandoni velocemente questo zoticone. E adesso aspetti le guardie per cercare di evadere (**121**), o scegli di chiacchierare con lo straniero (**94**) o con l'uomo con la barba (**559**)?

272

Apri il pugno e lo punti in direzione del primo avversario: partono cinque proiettili che fanno letteralmente esplodere questa mummia, che si disintegra davanti ai tuoi occhi allibiti. Vai al **379** per affrontare le altre due mummie con la spada.

273

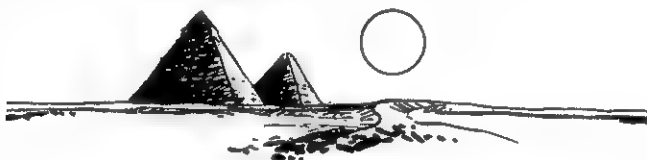
Avanzi all'interno, cercando di respirare il meno possibile per non inalare questo odore atroce. Cammini fino a un uomo di bassa statura che ti volta la schiena. «Ehi, puoi aiutarmi?» gridi, sforzandoti di coprire i soffi e le esplosioni che manda il liquido in fusione contenuto nelle tinozze.
Il nano si gira. Ti accorgi che è gobbo e sfigurato, un lato della faccia è ormai solo una grottesca caricatura di un viso umano: un occhio tre volte più grande del normale tocca l'orecchio, la bocca si è irrigidita in una smorfia sinistra, lo zigomo è piatto e sembra di gelatina. Vedendoti, il gobbo si mette a gridare: «Maestro, maestro! Un intruso!» e corre verso una scala a pioli che porta al livello superiore dell'impalcatura. Vai al **157**.

274

All'alba vieni legato ad un dromedario. Il convoglio si mette in marcia e tu sei in fondo alla carovana sotto un sole cocente. La fame ti attanaglia lo stomaco e la sete ti brucia la gola. Ad un tratto il convoglio viene avvolto da una nube di sabbia, e si sentono delle grida disumane da ogni lato: gli Uomini Sabbia stanno attaccando la carovana! Una mano anonima ti taglia le corde e ti tende una spada col fodero, poi sparisce nella confusione generale. Sei trascinato nella mischia. Mentre Araroth, il capo, in-

coraggia i suoi a resistere fino alla fine, uno strano piccolo nubiano, cieco da un occhio, osserva la scena senza reagire. Ovunque si sentono risuonare le lame e si levano grida di dolore. Lancia un dado per decidere con chi combatterai. Se fai 5 o meno, vai al **368**. Se invece fai 6, vai al **176**. Togli 30 al numero del paragrafo dove dovrai andare in seguito, quindi vai all'indicazione corrispondente.

275

Decidi di attraversare velocemente questo vestibolo, che non nasconde nulla di interessante a parte uno o due sgabelli polverosi. Hai forse perso il naso nel combattimento con la Testa senza Corpo? Se sì, vai al **149**. Altrimenti vai al **467**.

276

Cavalchi sulla riva del Nilo, e incroci qualche imbarcazione che risale il fiume. I marinai ti salutano e tu rispondi con gesti del braccio; forse si stupiscono perché monti un cavallo da tiro. In questo periodo infatti gli Egiziani consideravano il cavallo solo un animale da tiro, non lo usavano ancora come mezzo di trasporto . . . Comunque, sia tu che il cavallo siete felici di essere vicini all'acqua, perché con questo caldo . . .

Adesso la tua destinazione è chiara: devi trovare la tomba di Hatscepsut ed esplorarla alla ricerca di Antarsis. Non sarà un affare da poco, dato che nessuno di quelli che hai incontrato sapeva esattamente dove si trova la tomba. Ti hanno dato indicazioni vaghe, speri di saperne di più ad Antinopoli.

Dopo un po' arrivi in città. Per quel che ne sài, la tomba si dovrebbe trovare un po' spostata, a sud del centro abitato. Nel frattempo è scesa la notte, e porti il cavallo fino a un piccolo gruppo di case; dentro tre abitazioni brilla ancora la luce. Cosa vuoi fare?

Vuoi entrare in una casa con un compasso disegnato sulla facciata?	Vai all' **8**.
In una casa bassa davanti alla quale ci sono dei sarcofagi ancora in costruzione?	Vai al **219**.
Preferisci un edificio più alto da cui proviene uno strano odore?	Vai al **117**.

277

Atterri proprio dietro l'animale che, sentito il pericolo, si gira cercando di pungerti. Ma sei ben poggiato sulle gambe e riesci a tagliargli la coda con un colpo di spada. Fuori di sé per il dolore, lo Scorpione ti si butta addosso. Le sue tenaglie scattano con un rumore sinistro nel tentativo di colpirti il braccio, ma tu salti con destrezza tra le zampe nerastre della bestia e vedi subito il punto debole nella corazza: quando sferra un altro tentativo d'attacco, infili la spada fino all'elsa proprio dove il torace si congiunge all'addome. In un sussulto disperato, l'animale si inarca e fende l'aria col suo moncone di coda e con le mandibole taglienti come rasoi, ma è troppo tardi. Lo Scorpione è morto. Vai al **465**.

278

La tua protezione magica contro i Morti Viventi ti avverte subito: questa bella principessa è un vampiro! Così estrai l'amuleto e lo afferri con la destra: lei lancia un urlo terribile e si riduce a un mucchietto di cenere. Capisci soltanto adesso che le guardie erano state rinchiuse con lei per soddisfare la sua sete insaziabile! Assumi un'aria seria e reciti una preghiera per la salvezza di queste anime prave. Non c'è altra via d'uscita per te, tranne la scala: vai al **56**.

279

«Ehi, briccone!» esclama il giovane vestito con eleganza. «Fai attenzione!» Pare proprio indignato per la tua presenza ed è concentrato sul gioco, con gli occhi che brillano per l'eccitazione, affascinato dai movimenti abili del prestigiatore che fa apparire velocemente la biglia per poi farla altrettanto rapidamente sparire. «Abbi pazienza, straniero» si scusa poi il giovane impertinente. «Sono qui da parecchie ore, per studiare i movimenti di questo maledetto imbroglione, e ormai comincio a sentire la fatica. Ma finalmente sono riuscito a capire il trucco. La biglia si trova sempre sotto il guscio centrale!» E se ne va a puntare, sicuro di sé. Vuoi imitarlo (**15**) oppure preferisci andartene da qui (**313**)?

280

Avevi calcolato bene! Riesci a passare tra i pali, graffiando appena la cotta di maglia, e atterri bruscamente col naso nella polvere. Se vuoi, puoi raccogliere uno dei pali rotti rimasti a terra: in questo caso segnalo sul Registro d'Equipaggiamento. E adesso puoi continuare il cammino. Vai al **158**.

281

Il Drappo Spettrale è protetto da forze occulte, e non prende fuoco. Nessuna fiamma di origine terrestre può attaccarlo; solo un fuoco magico potrebbe distruggerlo, ma non sei in grado di crearlo senza correre grossi rischi, anche se hai la bacchetta indispensabile per fare questo incantesimo. Sguaina la spada e vai al **205**.

282

L'effigie di Seth, il dio che ha assassinato il fratello Osiride, domina con la sua mole impressionante. Alla debole luce della torcia, la statua sembra far parte delle spesse tenebre che l'avvolgono, come una cappa di nulla. Vai al **574**.

283

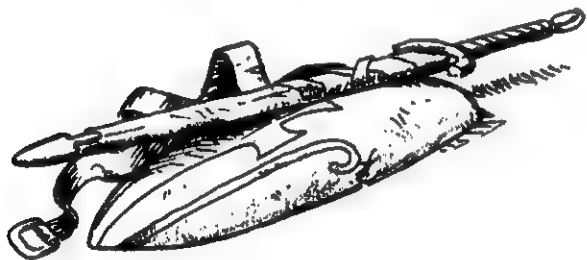
«Ehi, tu! Cosa vieni a fare qui? A turbare il riposo dei faraoni? Khoupet, a me! Ho pescato un profanatore di tombe . . .». Chi ha parlato è una guardia molto alta, armata di lancia, che avanza a grandi passi seguita da un'altra della stessa statura. Avvicinarsi alla Sfinge e alle Piramidi provoca guai imprevisti.
Cosa vuoi fare?

Discutere con le guardie e spiegar loro che le tue intenzioni sono buone?	Vai al **255**.
Offrire oro e oggetti di valore perché ti lascino in pace?	Vai al **466**.
Sguainare la spada e ucciderle?	Vai al **76**.
Vuoi utilizzare un incantesimo d'obbedienza, se ce l'hai?	Vai al **441**.

284

Questo tipo ti sembra pericoloso, la pietra della fionda non sarà forse indirizzata contro di te? In ogni caso, la pagherà cara! Ti lanci su di lui con un urlo disumano: lo sfortunato ha appena il tempo di alzare le mani, per proteggersi dal tuo attacco, che gli sei addosso.

Fromboliere	Forza 5	Vita 8

Se vinci su questo poveretto, vai al **174**.

285

Afferri con entrambe le mani il coperchio di questo grosso sarcofago e lo sollevi con cura. E con enorme sorpresa vedi un individuo piccolo e grassoccio, vivo e vegeto, immerso in un sonno profondo! L'improvviso fascio di luce lo sveglia: «Ma lasciatemi dormire, una buona volta! Non si può mai star tranquilli! Dovrò scavarmi una fossa più profonda di questa, dove almeno gli imbecilli non potranno trovarmi!» grida il dormiglione.
Se hai disceso il Nilo in barca, vai al **525**. Altrimenti, vai al **57**.

286

Il liquido della vasca ti incuriosisce, non ti sembra acqua. Decidi di vedere qual è la sua consistenza: forse è solo un'illusione, che nasconde un passaggio sotterraneo verso la prigione dei sacerdoti perseguitati! Metti la mano nel liquido . . . ed un bruciore tremendo ti fa gridare. Perdi 1 punto di Vita. La tua fertile immaginazione ti ha giocato un brutto scherzo: era sì acqua, ma bollente! Provato da quest'esperienza, ti allontani dal bacino termale. E adesso prendi la corsia di sinistra (**383**) o quella di destra (**27**)?

287

Il cavallo è stanco, sarà più saggio partire al levar del sole. Continui a parlare con Allan, discutendo della situazione attuale dell'Egitto e della follia mistica di Akhenaton. Improvvisamente l'architetto esclama: «Adesso mi ricordo! Un mio antenato, anche lui architetto, ha lavorato alla costruzione della tomba di Hatscepsut. Dovrei avere ancora i progetti, ma finora non me n'ero ricordato!» Comincia a rovistare in un cofanetto pieno di rotoli di papiro più o meno ingialliti, e finalmente lancia un grido di vittoria e sventola il progetto sommario di una parte della tomba. «Dovrei averne altri, ma sono riuscito a trovare solo questo. Guarda, amico, questa linea rossa:

indica un passaggio segreto che parte dal fondo di questo pozzo. Dovrai scendere, quindi, e imboccare questa strada nascosta». Ringrazi Allan, e poco dopo ti addormenti e cadi in un sonno agitato. All'alba devi salutare l'amico architetto. Vai al **329**.

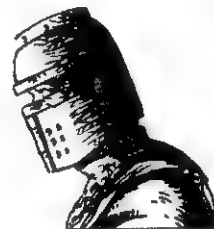
288

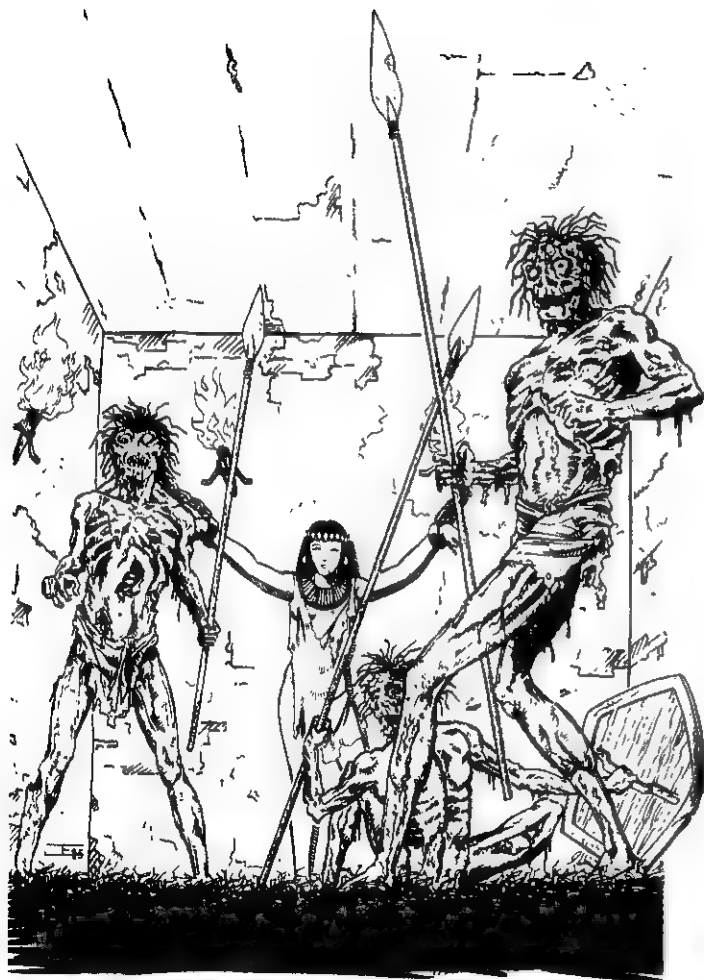
Il venditore sembra contento e soddisfatto: «Questa lampada a olio ti sarà utilissima, viaggiatore. Brucia per ore intere senza bisogno di riempirla, e non dovrai procurarti delle torce per illuminare il cammino. Ti costa 2 pezzi d'oro». Se questo ti sembra un prezzo troppo alto, rifiutalo e vai al **7**. Se invece vuoi comprare la lampada a olio, pagala con 2 pezzi d'oro e segnala sul Registro d'Equipaggiamento. E adesso vuoi comperare altre cose da questo venditore ambulante: un medaglione lavorato (**112**), un rotolo di papiro (**526**) o un'antica mappa (**394**)? Oppure puoi interrogare questo mercante. In questo caso, vai al **435**.

289

Prendi la borraccia e vuoti metà del contenuto nel tuo elmo (cancella 2 razioni d'acqua dal Registro di Equipaggiamento): il cavallo beve avidamente, e restano solo poche gocce con cui ti inumidisci le labbra incartapecorite e irritate dalla sabbia. Monti a cavallo e prosegui, ma hai perso 2 punti di Vita a causa di questa marcia forzata. Vai al **421**.

290

Hai un bell'illuminare con la torcia, e frugare nella polvere con le mani, ogni ricerca è vana. Se sei veramente l'unica speranza di Antarsis, e se sei davvero così maldestro, il sacerdote corre il rischio di morire presto! Stizzito per aver cominciato male, abbandoni subito il corridoio. Vai al **488**.

291

«Per gli dei, fermati!» grida ancora il piccoletto. «È uno sbaglio, devo aver confuso quest'uomo con un altro, non vedi che non è morto!» esclama.
Adesso la «mummia» che stai combattendo si strappa le bende, e appare un viso rubicondo e fresco. «Finalmente! L'avete capito che non sono morto! Questo dannato macellaio mi avrebbe fatto sotterrare vivo! Che tu sia maledetto, idiota!» E così dicendo abbandona la bottega, lanciando varie imprecazioni.
Piuttosto sbalordito, ti ritrovi di fronte al fabbricante di sarcofagi; è sorpreso, col viso ancora assonnato, e ti fissa con sguardo torvo: «Bene, bene! Fare tutta questa confusione nel mio negozio! E svegliarmi nel bel mezzo del sonno! Ma tu chi sei, e cosa vuoi da Khes'Enbuah, l'ebanista? Allora, rispondi! Sei muto o completamente imbecille?»
Se hai disceso il Nilo in barca, vai al **525**. Altrimenti vai al **57**.

292 - *Scopri tre Morti Viventi dall'aria sinistra che sorvegliano una giovane incatenata al muro . . .*

292

Sfili senza far rumore la stanga di legno e con un potente calcio sfondi la porta. Fai irruzione in una sala dove vedi uno spettacolo straordinario: una giovane di una bellezza solare, con i capelli nerissimi e le labbra carnose, è incatenata per i polsi alla parete di fondo; la circondano tre guardie magrissime, col viso emaciato e scarno. Nel vederti arrivare come un demonio si scagliano contro di te: fai appena in tempo a sguainare la spada che le due prime guardie ti attaccano insieme. Ad ogni attacco lancia due dadi per te e due dadi per ciascuno degli avversari. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella di tutti e due i tuoi nemici, li colpisci entrambi. Se invece è inferiore a quella di uno, ma è superiore a quella dell'altro, il primo ti colpisce, ma riesci a ferire il secondo. Se invece la tua Forza d'Attacco è inferiore a quella dei tuoi avversari, ti feriscono entrambi. Se indossi un amuleto o un anello di protezione contro i Morti Viventi, vai al **98**.

Prima Guardia — Forza 8 — Vita 14
Seconda Guardia — Forza 6 — Vita 13

Appena vinci una delle due guardie, la terza si unisce al suo compagno ancora vivo. Per il combattimento, regolati come prima.

Terza Guardia — Forza 7 — Vita 13

Se vinci, vai al **359**.

293

Raccogli i resti maleodoranti di questo schifosissimo mostro, ma l'unica cosa di valore che rimane integra è un orecchino tempestato di pietre preziose. Lo raccogli con la punta della spada, per non contaminarti

le mani. Segnalo sul Registro d'Equipaggiamento, poi prosegui. Vai al **156**.

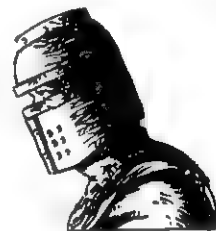
294

Scendi i pochi scalini che conducono alla porta centrale, la spingi: cadi per 5 metri e perdi 1 punto di Vita per lo choc. Qui la forza di gravità è perfettamente normale. In questa sala più larga che lunga ci sono quattro colonne: ogni colonna rende omaggio a uno dei principali dei del pantheon egiziano che Akhenaton ha voluto abolire: Geb, dio della terra, è rappresentato da un uomo dalle proporzioni perfette e dalla forza straordinaria; Iside, dea della fertilità, è una donna bellissima; Osiride, dio della natura, è un uomo dalla pelle verde; Thot, dio della conoscenza e precettore di tutti gli altri dei, è raffigurato in forma di uomo con la testa di ibis. Esplori accuratamente la sala: non c'è nessuna uscita a parte quella da cui sei entrato. Il pavimento è regolare e senza crepe. Lo stesso vale per il soffitto. Solo le colonne di marmo possono nascondere qualche passaggio: decidi di esaminarle da vicino (**415**) o di uscire (**146**)?

295

Infili l'anello di platino. È certamente molto antico, perché malgrado l'usura puoi distinguere, incisi nel metallo, dei caratteri arcaici. Da quando l'hai infilato al dito, senti una strana sensazione: è un oggetto magico, un incantesimo di protezione contro i Morti Viventi. Potrai utilizzarlo una volta durante un combattimento, dopo di che l'anello svanirà nel nulla. Segnalo sul Registro d'Equipaggiamento. Ora puoi proseguire. Vai al **138**.

296

Ti rendi conto ben presto che la tua forza non è sufficiente a piegare le sbarre, ma ti pare invece di poterci passare attraverso trattenendo il respiro! Così cominci questo strano esercizio di contorsionismo. Più d'una volta ti manca l'aria, e le sbarre ti feriscono la cassa toracica; perdi 1 punto di Vita. Ma dopo un lasso di tempo abbastanza lungo, riesci finalmente a passare dall'altra parte! Vai al **365**.

297

Leggi in fretta il papiro che hai trovato nell'oasi: ed ecco che prende lentamente forma un'altra immagine di te, che si materializza definitivamente solo quando hai finito di leggere l'ultima iscrizione. Sguaini la spada: la Creatura di Bava Filamentosa adesso avrà l'impressione di attaccare due persone nello stesso istante. Il combattimento avviene normalmente: se il tuo avversario ha il vantaggio su di te, ti ferirà solo quando dal lancio dei due dadi otterrà una cifra pari. Se hai tu un punteggio più alto, lo ferisci una sola volta ad ogni attacco: il tuo doppione non è che un'ombra senza sostanza, incapace di fare qualsiasi cosa, e sparirà appena finisce il combattimento. Appena il tuo doppio si è compiuto definitivamente, il

papiro va in polvere. Cancella questo incantesimo e anche quello di indebolimento dal Registro d'Equipaggiamento. Vai al **31**.

298

L'individuo assume un'aria soddisfatta: «Molto bene, allora vai, perché non ho niente da dirti. I volgari ladri e assassini non mi interessano affatto». Pensi sia meglio lasciar perdere questo curioso personaggio. E adesso vuoi dedicare la tua attenzione all'uomo dal perizoma bianco (**301**), o a quello che sembra uno straniero (**94**)? Se invece preferisci aspettare le guardie per tentare di evadere, vai al **121**.

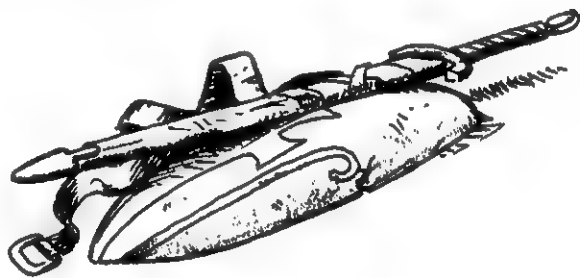
299

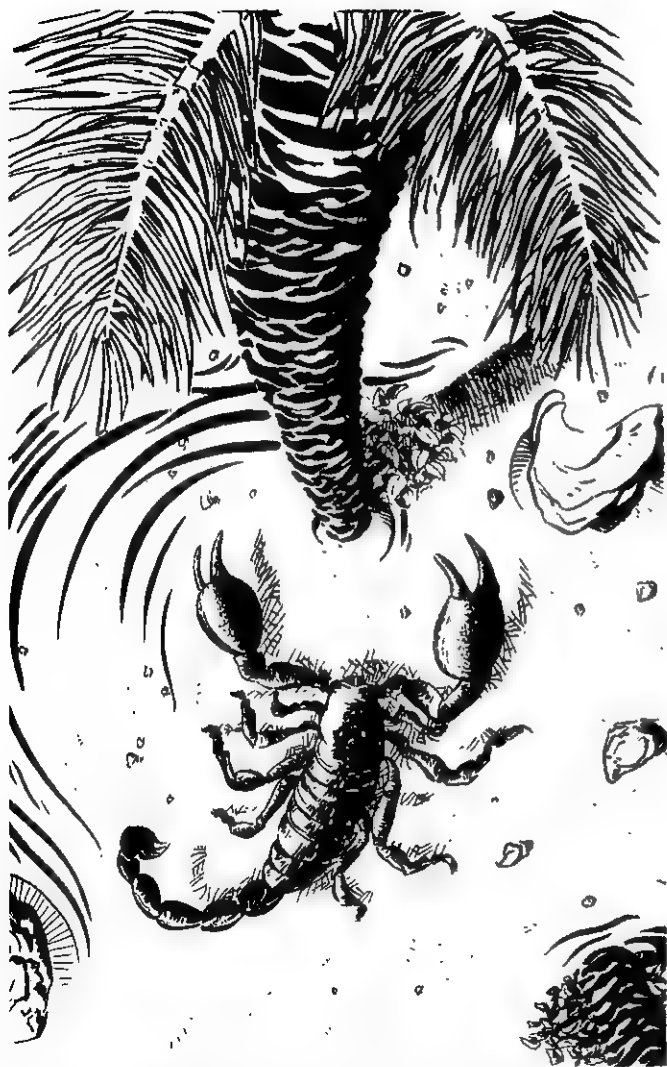
La rapida vittoria che hai ottenuto contro questa guardia ha attirato l'attenzione dei suoi compagni, ma ha anche entusiasmato i poveri sacerdoti incatenati, che ormai ti acclamano a voce alta. Prendi il mazzo di chiavi che la guardia uccisa porta legato alla cintura e liberi i prigionieri più vicini, poi affidi loro l'incarico di fare lo stesso con i loro compagni. Nel frattempo arriva una seconda guardia e ti attacca: devi difenderti!

Guardia Nera	Forza 11	Vita 14

Se riesci a batterla, vai al **351**.

300

Cammini fino alla strana fontana: la sua acqua sembra limpida e fresca. Se vuoi berne un po', vai al **109**. Altrimenti puoi attraversare la sala fino alla porta sul fondo (**207**), la porta di destra (**495**), o quella di sinistra (**269**).

301

Questo vegliardo dal perizoma bianco ti ispira simpatia: ha l'aria di essere stato torturato, perché sul suo corpo si vedono ancora lividi e cicatrici. Vedendoti arrivare, ti tira un'occhiata che sembra perforare le tenebre: «Alt, straniero. Cerco solo la solitudine. Non avvicinarti, a meno che... Dimmi per quale motivo sei stato condotto qui? Prima di avvicinarti, devi rispondermi: sei amico dei sacerdoti che vengono braccati in tutto l'Egitto?» Cosa gli risponderai? Sì? Allora vai al **413**. No? Vai al **271**.

302 - *Eccoti in cima al dattero, e il gigantesco scorpione sembra deciso a non abbandonare la preda!*

302

L'animale avanza verso di te agitando le pinze, che mandano un rumore sinistro. Con l'arma puntata aspetti il momento propizio per colpirlo.

Scorpione Gigante	Forza 14 Vita 16 Modificazione-danno: + 1

Appena il mostro ti colpisce, vai al **499**. Se invece lo vinci, vai al **465**.

303

L'orrenda Testa senza Corpo si getta contro di te grazie ai suoi poteri magici, e cerca di morderti! Indietreggi per evitarla, ma è troppo tardi: ti stacca il naso con un ghigno selvaggio. Il sangue comincia a scorrere e ti cola in bocca. Gridi per il dolore e la sorpresa, e perdi 1 punto di Vita rispetto al totale di partenza finché non verrai curato. Per il momento devi cercare di dimenticare il dolore che ti attanaglia e combattere questo mostro terrificante. Vai al **70**.

304

Se hai un incantesimo di obbedienza, vai al **480**. Altrimenti puoi provare ad usare tutti gli incantesimi e pergamene e oggetti magici del mondo, ma il terribile Zombi resterà insensibile. Adesso devi combattere con la spada, ma l'esitazione ti fa perdere automaticamente il primo attacco. Vai al **539**.

305

Mentre preghi per l'anima di questo poveraccio, vittima della tua ira ingiusta, le grida della folla attirano l'attenzione delle guardie che pattugliano il mercato. Vengono verso di te con passo deciso, ti tolgono la spada e ti trascinano brutalmente con loro.

Sconvolto dalla violenza della ignobile azione che hai appena commesso, non opponi resistenza. E adesso cosa sarà di te? Qualsiasi cosa dovesse succederti, hai già deciso di accettare il destino. Sfortunatamente la tua testa non piace ad una delle guardie, che la accarezza con un bel colpo di mazza. Vai al **311**.

306

Ti infili tra i rosai, che ti arrivano al petto. L'oasi è tranquilla e apparentemente non nasconde alcun pericolo, a parte lo Scorpione Gigante. A qualche passo da te vedi uno stivale ammuffito. Ti avvicini con ogni precauzione . . . e trovi un cadavere ormai disseccato steso su un grosso masso liscio. Ha la pelle incartapecorita e attaccata alle ossa, identificarlo è veramente impossibile. Dopo una rapida ispezione alle tasche e allo zaino non scopri molto di più; trovi solo una borsa contenente 10 pezzi d'oro e una pergamena antichissima, su cui sono scritte due formule magiche: un incantesimo di indebolimento e uno di sdoppiamento. Pensi che in futuro ti potrebbero servire, così prendi la pergamena e l'oro (segnali sul Registro d'Equipaggiamento), poi riprendi il cammino. Vai al **421**.

307

Premi il sigillo, seguendo alla lettera le istruzioni di Faltine, proprio nella parte centrale dell'affresco, sulla cintura di Osiride. E subito un pezzo di pietra largo un metro e mezzo ruota su se stesso, aprendo un passaggio verso l'interno del Tempio. Vai al **497**.

308

Stai in guardia mentre ti avvicini al sarcofago, in modo da evitare se possibile ogni sgradevole sorpresa. Togli il coperchio lentamente: lì dentro riposa una giovane donna che sembra dormire, bella e fresca come un petalo di rosa bagnato dalla rugiada del mattino. La vita l'ha abbandonata nel pieno della gioventù, come un fiore appena sbocciato, e l'arte incomparabile degli imbalsamatori l'ha mantenuta nello splendore della sua bellezza. Non ha alcun ornamento, a parte un bracciale d'oro massiccio e una collana di perle naturali. Se vuoi prenderli, vai al **395**. Altrimenti rimetti a posto il coperchio. Se vuoi esplorare la cripta, vai al **265**. Se vuoi tornare all'accampamento, vai al **503**.

309

Ti avvicini alla parete destra del passaggio: il bassorilievo è veramente straordinario. Fai scorrere le dita sulla superficie, e noti delle irregolarità in certi punti della pietra: forse una pressione su una di queste

parti potrebbe far scattare qualche meccanismo di apertura.

Schiacci la fronte di Iside? Vai al **66**.
La bocca di Bastet? Vai al **37**.
Schiacci con entrambe le mani il bassorilievo? Vai al **501**.
Preferisci guardare la parete di sinistra? Vai al **434**.
Non vuoi fermarti di più in questo corridoio? Vai al **576**.

310

Un mercante ha sistemato la mercanzia vicino alla locanda; i suoi cavalli sono stanchi, ma sembrano abbastanza forti da portarti a destinazione. «Posso servirti, viaggiatore?» ti domanda. «Basta un'occhiata per ammirare la bellezza e la robustezza dei miei animali. Scegli quello che preferisci: è tuo! Ti costerà solo 15 pezzi d'oro». Certo non sa che vuoi utilizzare il cavallo come mezzo di locomozione, perché, come tutti gli Egiziani di questa epoca, usa il cavallo solo come animale da tiro! Se accetti la sua proposta, vai al **40**. Se non hai abbastanza denaro, ti si prospettano quattro soluzioni diverse: cercare di rubare un cavallo (**225**), scambiarlo con uno degli oggetti che possiedi (**578**), dirigerti verso il porto per imbarcarti (**531**) o utilizzare un incantesimo d'obbedienza, se qualcuno te l'ha regalato (**343**).

311

Riprendi coscienza con il naso in una pozzanghera d'acqua maleodorante, in fondo ad una cella squallidissima; attorno a te scorgi delle forme indistinte. Senti un dolore vivo alla caviglia: un grosso topo dal pelo appiccicaticcio ti sta mordendo fino all'osso. Lo spingi via con un calcio e cominci a guardarti intorno. Ecco le famose prigioni del faraone! Con gli occhi ormai abituati all'oscurità distingui, tra i rifiuti e la paglia ammuffita, tre uomini appoggiati alla parete. Ti accorgi che sei senza spada: devi sottrarre 2 punti dal totale di Forza finché non troverai un'arma equivalente. (Se avevi una spada magica perdi anche tutti i vantaggi.) La bisaccia e tutto quel che c'era dentro sono spariti! Togli dal Registro tutto quel che avevi! Ma le guardie non ti hanno perquisito: hai ancora la borsa con l'oro appesa alla cintura, e questo fatto ti ridà un po' di fiducia. Adesso devi escogitare un modo per evadere e pensi sia utile parlare con qualcuno dei tuoi compagni di cella. A quale ti avvicini?

A un uomo dal cranio rasato, vestito solo con un perizoma bianco? Vai al **301**.
Un piccoletto barbuto e tarchiato, sempre col cranio rasato? Vai al **559**.
Un tipo che non sembra egiziano? Vai al **94**.

312

Il nubiano ti guarda con aria solenne e dice: «Non dimenticare mai queste parole: un'entrata segreta si aprirà nel fianco destro della Sfinge che veglia sulle Piramidi, se ti appoggerai al centro dell'unica pietra esagonale. Scoprirai così un passaggio sotterraneo che ti condurrà nel cuore della Quarta Piramide». Vai al **217**.

316 - *Ad un tratto il mucchio di macerie si anima e ne scaturisce una forma mutilata di guerriero armato . . .*

313

Preferisci non perdere altro tempo con questo gioco e abbandonare il piccolo gruppo. Quando stai per raggiungere il centro della piazza, vedi un uomo che ti fissa, facendo girare una fionda. Cosa fai?

Lo attacchi?	Vai al **284**.
Gli chiedi cosa sta facendo?	Vai al **110**.
Ti getti a terra per evitare il proiettile?	Vai al **43**.

314

Le pareti del tunnel sono formate da giganteschi blocchi di granito incastrati alla perfezione: negli interstizi non riesci neanche ad infilare la lama del coltello. Segui per cento metri la discesa del corridoio. Vai al **390**.

315

Si alza il sole e devi rimetterti in marcia, nonostante il caldo soffocante che già comincia a farsi sentire; comunque il riposo della notte ti ha restituito vigore: guadagni 2 punti di Vita. Raccogli le tue cose e riparti alla ricerca della carovana. Vai al **244**.

316

Afferri la lama, facendo attenzione a non tagliarti, e la tiri verso di te. Ma resiste. Tiri di nuovo con forza. L'ammasso di scheletri si sfascia e le ossa rotolano ai tuoi piedi, facendoti quasi cadere. Tiri ancora più forte, e improvvisamente senti che qualcosa sta cedendo in mezzo a questo macabro mucchio di ossa. Emerge una mano giallastra, seguita subito da un'ombra; l'altra mano stringe l'impugnatura d'argento dell'arma che volevi recuperare. Ti tappi il naso per non sentire l'intenso odore di carni putre-

fatte, ma ormai il cadavere in via di decomposizione sta avanzando verso di te, con la spada in mano. Assesta un violento colpo sulla colonna di pietra, che resta scheggiata. Se hai un incantamento contro i Morti Viventi, vai al **63**. Altrimenti vai al **246**.

317

Sguaini la spada e la porgi al mercante, che la osserva con ammirazione: prova l'equilibrio perfetto, tasta col pollice il filo della lama. Poi, tirando un sospiro di rassegnazione, te la restituisce: «Possiedi una spada meravigliosa, nobile viaggiatore, e devi essere fiero di portarla al fianco. Ma sfortunatamente non posso accettarla in cambio di un cavallo. Penso che tu sia povero e che non abbia il denaro necessario per acquistare un'altra spada così bella, e nemmeno una di qualità inferiore. Non posso permettere che tu intraprenda un viaggio pericoloso nel deserto senza mezzi di difesa. Non voglio avere la tua morte sulla coscienza . . .». Lo ringrazi per l'onestà che ti ha dimostrato, ma adesso cosa pensi di fare?

Cercare di rubare un cavallo?	Vai al **225**.
Vuoi aspettare la prossima carovana?	Vai al **553**.
Vai in direzione del porto?	Vai al **531**.

Gli proponi un altro scambio: una lampada (**334**), dei gioielli (**10**), un medaglione d'argento (**145**)?

318

Sfortunatamente per te il preziosissimo Occhio dalla Doppia Vista è scivolato fuori dalla bisaccia ed è andato in mille pezzi. Anche se volessi rimetterli insieme non ci riusciresti mai, perché sono piccolissimi. E ora vai al **207** e decidi cosa fare.

319

Avanzi di pochi passi nella sala, poi ti blocchi: ti pare di sentire una presenza misteriosa nella cripta. Cerchi di vedere di cosa si tratta, ma l'oscurità è troppo fitta per riuscire a distinguere qualcosa, così ti dirigi verso i sarcofagi per vederci chiaro. Vai al **201**.

320

Appoggi la puntata davanti alla conchiglia che hai scelto come probabile vincitrice. Il prestigiatore ha finito di manipolarle e le dispone sul banco. Impaziente di conoscere il risultato, guardi con ansia le sue agili dita. La folla trattiene il respiro. Adesso gira i gusci: la biglia si trova sotto quella di mezzo! Hai perso tutto! Giri i tacchi seccato e di cattivo umore, lasciando quella gente sciocca a guardare il gioco, privo ormai di interesse per te . . . Dopo aver tolto dal totale l'oro che hai perso, vai al **313**.

321

Per fortuna riesci a piazzare bene i colpi: con abilità da maestro la colpisci finché i fendenti non sembrano dare frutto. La Creatura delle Paludi si dissolve lentamente; poi si infila nelle acque torbide della palude e non resta più traccia di lei. Ti asciughi il sudore dalla fronte e riprendi il cammino, salutato dalle grida dei volatili acquatici. Vuoi andartene al più presto da questo posto maledetto, così non senti nemmeno la fatica mentre procedi verso ovest. Vai al **430**.

322

La migliore soluzione è rompere il silenzio. Appoggiato al bordo del letto, mormori: «Svegliati, dolce

colomba, ho bisogno di parlarti!» Quelle parole producono un effetto sorprendente. Il letto su cui riposava la bella addormentata si trasforma improvvisamente in una massa in movimento, dai contorni imprecisati; l'unico elemento sicuro sono due mascelle enormi con cui cerca di afferrarti. Sbalordito da questo repentino cambiamento di situazione, capisci che si tratta di un mostro polimorfo, che non ha niente a che vedere con belle ragazze e morbidi giacigli! Adesso lo devi affrontare! Vai al **227**.

323

Eccoti finalmente a Gizeh, di fronte alle Piramidi e alla Sfinge . . . Le Piramidi dominano il cielo con la loro forma imponente, a gloria eterna dei faraoni. Rifletti sulla complessità di questa religione, e sulla volontà di potere assoluto che ha spinto alla costruzione di simili opere titaniche. Al confronto, i castelli che i tuoi amici feudatari hanno costruito in Europa sembrano giochi di bambini che si trastullano sulla spiaggia con la bassa marea: i deboli flutti distruggono inesorabilmente le timide costruzioni di sabbia, pazientemente costruite in ore e ore di lavoro . . . Ma non hai certo tempo di soffermarti su queste elucubrazioni filosofiche: Antarsis è a qualche passo da te, e solo lui conosce il segreto di Shangri-La. Vai al **283**. Se hai per caso la pianta della Quarta Piramide, vai al **45**.

324

Trattieni il respiro e torni a tutta velocità nella direzione da cui eri venuto: esci dal cono di luce nera molto rapidamente. Questa storia ti ha tolto il buonumore e giuri di essere più prudente in avvenire. Vai al **521**.

325

I coccodrilli ti attaccano da due parti, e devi affrontarli contemporaneamente. Ad ogni assalto tira due dadi per te e due per ogni coccodrillo. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella dei due coccodrilli, li colpisci entrambi. Se invece è inferiore a quella dei due rettili, ti colpiscono tutti e due. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella di uno, ma inferiore a quella dell'altro, colpisci il primo, ma il secondo ti ferisce.

1° Coccodrillo	Forza 8	Vita 14
	Modificazione-danno: + 1	
2° Coccodrillo	Forza 9	Vita 13
	Modificazione-danno: + 1	

Se riesci a vincere vai al **420**.

326

Non riesci a reprimere la nausea e i conati che ti ribaltano lo stomaco: perdi 1 punto di Vita. Approfittando del tuo malessere l'Uomo Onisco ti si butta addosso, facendo scattare le mandibole bavose. Perdi automaticamente il primo scontro a causa di questo malessere. Vai al **22**.

327

Quando si spalanca la porta capisci che hai fatto benissimo a non usare la forza: le tre guardie sono enormi, soprattutto un nubiano che ansima come un mantice per il caldo soffocante che ristagna nella cella. Passano a dare da mangiare ai prigionieri: si tratta di un'immonda brodaglia in cui galleggiano pezzi di materia bruna e filamentosa. Quando finalmente tocca a te, ti avvicini al nubiano e gli sussurri: «Se vuoi

dell'oro, ne ho a volontà . . . ma mi devi liberare. Fai finta di chiamarmi per l'interrogatorio!»
Un lampo di cupidigia accende gli occhi della guardia: «Tu!» grida. «Il capo ti vuole interrogare subito!» E ti prende per il braccio, spingendoti fuori. La porta si chiude con un tonfo alle tue spalle.
«Allora, hai dell'oro . . . Bene! Potrei ucciderti e prendertelo lo stesso, ma per tua fortuna hai incontrato Malmud l'Onesto, miserabile straniero! 5 pezzi per me e 5 per ognuno dei miei compagni . . .». In effetti ci sono altre due guardie dietro di voi. «Paga, altrimenti . . .». Se possiedi 15 pezzi d'oro da dare a Malmud, vai al **239**. Altrimenti ti rendi conto che costui non gradisce gli si faccia perdere tempo: ti prende per il braccio e, furioso, ti spacca la testa con un colpo di manganello, tra le grida di esultanza dei suoi compagni. In questo caso, la tua avventura finisce . . .

328

Questo mostro avrà avuto certamente un tesoro da qualche parte! Esamini con attenzione le pareti e il soffitto, poi trovi quel che speravi: su uno scaffale abbastanza alto troneggia un cofano di legno col coperchio bordato di ferro lavorato. Cerchi di prenderlo, ma non ci riesci, nemmeno alzandoti in punta di piedi. Prendi allora l'unico mobile della stanza, una bassa poltrona di cui ti servi come sgabello. Ci sali sopra e . . . la Poltrona ti morde la gamba! Perdi 1 punto di Vita. Traballi sotto l'effetto di questo attacco imprevisto, ma con una mano riesci ad afferrare il cofano. Ti riprendi dalla sorpresa, e con un calcio spingi la Poltrona in fondo alla stanza. Questa creatura polimorfa è indubbiamente la figlia del Letto! Sbattuta contro il muro, geme. Apri febbrilmente il cofano: avvolto in una pelle di leopardo maculata trovi un guanto di metallo dalle dita articolate, cesellato finemente, che brilla di una strana luce. Ti rendi conto che si tratta di un'arma favolosa: è un guanto distruttore! Questo oggetto magico tira cinque proiettili in una sola volta, provocando infallibilmente 5 punti di danno a chi viene colpito. Mentre esamini questo oggetto, la Poltrona ti morde di nuovo al polpaccio sinistro. Perdi 1 punto di Vita. La respingi, un po' inquieto all'idea che questo mostro si sta facendo sempre più potente. Cosa vuoi fare del guanto?

Lo metti nella bisaccia?	Vai al **541**.
Lo fai provare alla Poltrona?	Vai al **189**.
Lo scarichi contro la Poltrona?	Vai al **51**.

329

«Grazie, amico, non posso più ritardare: ogni minuto mi allontana di più da Antarsis. Il tuo aiuto è stato prezioso, e ti auguro che un giorno il tuo paese possa ritrovare la pace!» Detto questo, lasci la casa di Allan. E adesso, se non l'hai già fatto, puoi cercare informazioni nella casa con i sarcofagi (**219**) o nell'edificio più alto da dove arriva uno strano odore (**117**). Oppure puoi decidere di partire immediatamente per la tomba di Hatscepsut: vai all'**81**.

330

Una scala di pochi scalini ti porta a una sala quadrata, col soffitto sostenuto da quattro pilastri di pietra. Sulla parte destra c'è un'altra scala che scende; sul fondo, tra le colonne quasi di fronte a te, si trova una porta quadrata con doppio battente, tenuta chiusa da un'asse di legno infilata in due anelli di ferro.

Mentre esamini la sala un puzzo terribile la invade, e da dietro una colonna una spaventosa apparizione ti si butta addosso. È un corpo privo di testa, ma in grado di spostarsi. L'apparizione ti attacca tendendo verso di te due braccia assassine; se per caso hai una protezione magica contro i Morti Viventi, vai al **401**. Altrimenti puoi combatterlo con la spada (**182**).

331

Sotto gli occhi sbalorditi del mercante vuoti metà della tua borraccia. Cancella 2 razioni dal Registro d'Equipaggiamento. A poco a poco il dolore si placa. Cancella 1 punto di Vita dal totale, perché questi peperoncini rossi ti potevano giocare un brutto scherzo! Saluti il mercante, che ha sempre un'aria perplessa, e riprendi l'esplorazione del mercato. Vai al **431**.

332

Senza esitare, imbracci il tuo M-60: togli la sicura con gesto deciso e scarichi nella notte una raffica che illumina il cielo come un fuoco d'artificio. I tuoi nemici spariscono come mosche falciate da uno spruzzo di insetticida, le loro sciabole e scimitarre hanno resistito ben poco! Un vago ricordo affiora... Cosa ci fai lì? Cos'è quest'arma strana nelle tue mani? Devi aver superato la barriera spazio-tempo... Sfortunatamente l'elicottero che ti scarica addosso due raffiche è ancora al suo posto. Sei un uomo morto...

333

Hai calcolato male il salto e hai mancato nettamente l'insetto, che ora si precipita contro di te. Ti rialzi velocemente e, fuori bersaglio, resti sulla difensiva per proteggerti dal pungiglione velenoso. Vai al **302**.

334

Ebahi, il mercante, ti osserva mentre estrai dalla bisaccia la lampada che hai acquistato sulla piazza del mercato. Improvvisamente scoppia a ridere: «Ti prendi gioco di me, viaggiatore. Come puoi pensare che ti ceda il mio bel cavallo in cambio di questa lampada scassata? Sarei proprio un fesso. Potrei venderti il cavallo in cambio di questa cosa di rame... più 14 pezzi d'oro!» Se accetti vai al **40**. Se non hai abbastanza oro per concludere l'affare, puoi sempre cercare di rubare un cavallo (**225**); decidere di imbarcarti su un battello che scenda il Nilo (**531**); aspettare la prossima carovana (**553**); o proporgli un altro scambio: la spada (**317**), un prezioso medaglione (**145**) o dei gioielli (**10**).

335

Il piccolo ponte è largo solo trenta centimetri, e stai attento a non perdere l'equilibrio. Va tutto bene, ma adesso ti ritrovi con un altro problema: da una parte il corridoio ascendente che hai seguito continua, e si allarga sensibilmente; dall'altra un secondo tunnel si apre orizzontalmente tra i blocchi di granito. Quale pensi di imboccare?

Il corridoio che sale? Vai al **41**.
Il corridoio orizzontale? Vai al **95**.

336

Sprezzante della loro superiorità numerica brandisci la spada, e con un grido terrificante speri di spaventarle. Ma non produci nessun effetto sui servitori del faraone: si raggruppano e ti affrontano. Ingaggi un combattimento con uno di loro, che presto viene aiutato da un compagno. Piovono i colpi, ma riesci a

rispondere ad ogni attacco. Scorre molto sangue ormai. Una lama ti trafigge il braccio sinistro. Con un colpo potente decapiti una guardia, poi ne ferisci gravemente un'altra. La tua gamba destra è tagliata, perdi sangue dai capelli e non ci vedi bene. Nonostante tutto vedi che una delle guardie, un tipo abbastanza esile, impugna una canna di bambù e ci infila una freccetta. Respingi col piede un avversario, ne colpisci un altro. Ma l'uomo con la cerbottana ha già preso la mira e ti colpisce in pieno petto: un bruciore folgorante ti invade il torace e ti si piegano le gambe. Il veleno ti penetra nelle vene e ben presto sei sopraffatto. Cadi a terra senza vita, e le guardie lacerano il tuo cadavere a colpi di spada. Ti tagliano la testa e la conficcano su una lancia insieme a quelle dei sacerdoti che volevi salvare. La tua avventura è finita . . .

337

La carovana riprende il cammino e nessun altro incidente turba la calma. Araroth decide di fare una sosta e di piantare le tende per la notte. Non lontano, su un picco roccioso, si vede una tomba enigmatica, scolpita nel fianco di una collina. Nessuno sa con certezza chi ci sia sepolto, ma certi fanno l'ipotesi che si tratti di Ananka, principessa di bellezza straordinaria e sacerdotessa del dio Karnak, morta durante un pellegrinaggio. La leggenda vuole che questa sepoltura sotterranea sia maledetta. Anche se questo ipogeo è stato più volte profanato, nessuno, a memoria d'uomo, è riuscito a mettere le mani sul favoloso tesoro che è nascosto lì dentro. Se vuoi esplorare questa tomba, vai al **387**. Se invece preferisci rimanere al campo, vai al **263**.

338

Ci sono numerose statue, e tutte di straordinaria precisione e bellezza. Ma quel che ti colpisce è constatare che i criteri dell'arte egiziana permettono agli scultori di liberare l'immaginazione e la fantasia. In alcune statue il modello è stato scolpito in movimento, altre mostrano persone distese o allungate. Esci in una grande sala che, pensi, si trova al centro del monumento; qui le statue sono così numerose che fai fatica a trovare un varco, e improvvisamente uno strano rumore ti fa sobbalzare: ti sembra di aver sentito una voce, senza però poter distinguere da dove viene. Davanti a te l'aria si rimescola; una nuvola di fumo azzurrognolo sale dal terreno tra due rocce, poi prende rapidamente la forma di un enorme leone che si allunga ai tuoi piedi. Ma i tratti dell'animale sono in realtà lineamenti umani che ti osservano in silenzio con due grandi occhi neri. Spaventato da questo avvenimento, tocchi nervosamente l'impugnatura della spada; ma prima che tu riesca a sguainarla, senti i muscoli che si irrigidiscono e le membra che si bloccano in un crampo dolorosissimo. Non puoi più muoverti.
«Salute, straniero». Il leone dalla testa umana apre la bocca e parla. «Ignoro quale sia la ragione esatta della tua presenza in questo luogo, ma so che solo le persone degne possono attraversare impunemente il Tempio della Sfinge, ultimo custode del riposo dei faraoni, eretto a gloria eterna di tutti gli dei dell'universo. Concepito a sua immagine, io ne sono il custode. Poco m'importa della tua forza in combattimento o della robustezza della tua spada; solo l'intelligenza ti permetterà di sopravvivere. Rifletti bene, perché la tua vita dipende da questa prova. Ecco l'enigma che devi risolvere: molto tempo fa, il farao-

ne catturò il comandante dell'esercito nemico che aveva osato sfidarlo, e gli disse: "Dato che rappresento gli dei sulla terra, ti voglio dare un'ultima possibilità: hai il diritto di pronunciare una sola frase. Se dirai la verità, verrai decapitato; se dirai il falso, verrai impiccato!" Cosa rispose il guerriero? Prega Iside la magnanima, straniero, perché liberi il tuo spirito dalle barbare brume che l'imprigionano . . .». Cosa rispondi alla Sfinge?

«Dal momento che devo morire, che m'importa in che modo». Vai al **380**.
«Sarò impiccato». Vai al **544**.
«Sono prigioniero a mille leghe da casa mia, fa freddo, è buio e sono solo. Faraone, sii misericordioso!». Vai al **487**.
«Sarò decapitato». Vai al **461**.

339 - *Al centro della stanza troneggia un grande letto; una ragazza bellissima sta dormendo . . .*

339

Incolli l'orecchio alla porta e non senti nessun rumore. Decidi di aprirla, ma resiste. La scardini con una spallata . . . e cadi per sei metri in altezza perdendo 1 punto di Vita: in effetti in questa stanza la gravità rispetta le leggi della natura. Ti riprendi un po' dallo spavento e studi quel che ti circonda. Ti si presenta una scena accattivante, e trattieni il respiro: su un letto molto grande, di legno dorato intagliato, una giovane donna dorme profondamente; ma potrebbe essere morta, sembra in letargo. Dalle coperte spunta solo la testa. Chi potrebbe essere?

Abbandoni la stanza? Vai al **508**.
Cerchi di svegliarla? Vai al **153**.

340

Prendi il flacone. Contiene una polvere gialla abbastanza fine e ha un disegno sul vetro: un teschio. Non hai dubbi, il flacone contiene veleno per topi; cosa c'è di più normale in un deposito di grano? Se vuoi puoi conservarlo, e in questo caso segnalo sul Registro d'Equipaggiamento. Un'ultima occhiata al locale non ti rivela altro e te ne vai, per raggiungere il **520**.

341

Con un atroce rantolo il crudele Mercante di Schiavi muore! Senza attendere oltre asciughi la spada sulla tenda del baldacchino e ti avvicini alla giovane. «Ti devo la vita, valoroso cavaliere!» comincia lei; ma non la lasci continuare e le metti una mano sulla bocca, per ringraziarti dovrà aspettare. Prendi dalla cintura del nubiano un mazzo di chiavi e lo getti a uno degli schiavi incatenati: «Tieni, libera i tuoi compagni e andatevene alla svelta!» ordini. Ma delle grida ti annunciano l'arrivo delle guardie. Cosa fai?

Abbandoni subito la giovane schiava e fuggi?	Vai al **548**.
La porti con te e cerchi di nasconderti tra la folla?	Vai al **188**.
Rimani lì e aspetti le guardie?	Vai al **143**.

342

Nessun blocco di pietra è così grosso da ferirti, ma preferisci la prudenza e scegli un altro percorso per raggiungere la nicchia. Segui il muro di destra (**164**) o attraversi la sala passando tra le colonne (**352**)?

343

Leggi a voce alta l'incantesimo, seguito immediatamente dalle istruzioni: «Negoziante, sei pazzo a pretendere tutto questo denaro per questi ronzini; dammi il migliore, e prega gli dei che ti perdonino per tutti gli innocenti viaggiatori che hai già gabbato . . .».
Ebahi, il mercante, ti osserva senza capire, mentre il rotolo ti si polverizza tra le dita. Poi sembra uscire dal torpore, indietreggia rapidamente di due passi e ti apostrofa rabbiosamente: «Come osi tu, lurido ladro, insultarmi così! Ronzini . . . gabbare . . . I miei cavalli sono bellissimi, e quando ti avrò fatto rimangiare quel che hai detto e ti avrò riempito di botte, non sarai degno di stare nella loro mangiatoia . . .». Ti salta alla gola e cerca di strangolarti; l'incantesimo non è bastato a domare il suo cuore, proccupato unicamente per il guadagno. Lo eviti per fortuna, non senza aver perso 1 punto di Vita, e scappi a gambe levate. Vuoi aspettare la prossima carovana (**553**) o imbarcarti su un battello che discenda il Nilo (**531**)?

344

Conti esattamente 2000 pezzi d'oro, che sistemi tranquillamente nel sacco che hai trovato. Caricato il bottino, esci il più in fretta possibile da questa tomba infernale (**472**).

345

Ti ritrovi nella sala dove hai incontrato gli Uomini Gatto, e sei obbligato a imboccare il corridoio che sale (**18**).

346

«Questo sigillo» continua il nubiano «ti permetterà di entrare direttamente nella Piramide. Se scali la parete nord, incontrerai a una ventina di metri da terra un grande buco cilindrico. Introduci il braccio e appoggia l'anello in una bolla circolare intagliata nella pietra. Così si aprirà un passaggio segreto». Vai al **217**.

347

Finalmente hai battuto il tuo nemico soprannaturale. Il cofanetto che hai tanto desiderato è di legno di cedro, e non ha lucchetto. Sollevi il coperchio con una certa preoccupazione, ma dentro trovi soltanto dei ninnoli senza valore e dei frammenti di ceramica. Sei deluso, e adesso vuoi esaminare la sala. Vuoi guardare più da vicino le ossa (**522**), il dipinto (**96**) o ritornare all'accampamento (**509**)?

348

L'orrenda Testa senza Corpo, con un'azione magica, si lancia contro di te e cerca di morderti! Indietreggi per evitare l'attacco, ma è troppo tardi: ti strappa un occhio con un morso selvaggio. Il dolore è insopportabile, il sangue ti cola sul viso e ti riempie la bocca. Gridi come un dannato! Perdi 2 punti di Forza che devi sottrarre dal totale finché sarai privo di un occhio. Per il momento devi assolutamente cercare di dimenticare l'atroce dolore e combattere questo terribile mostro. Vai al **70**.

349

Il cadavere ripugnante del Ragno blocca il corridoio. Dalle sue ferite escono succhi vischiosi e maleodoranti; ti sei sporcato con le viscere dell'animale e non vedi l'ora di lasciare questo posto. La luce della torcia che avevi piantato a terra prima del combattimento illumina una spada, stretta nella mano grifagna di uno scheletro. La lama è arrugginita, ma se hai perso la tua è meglio che tu la raccolga. Aggiungi 1 punto di Forza al punteggio attuale. Tra i frammenti di ossa vedi una borsa di cuoio. Se vuoi prenderla, vai al **187**. Se invece vuoi andartene al più presto, vai al **232**.

350

Il cadavere, morto una seconda volta, giace a terra. Ma la Spada si muove da sola e continua a minacciarti: riesci a parare tutti i colpi, e concludi in breve che non stai combattendo contro un essere invisibile. La Spada è effettivamente dotata di un'esistenza autonoma.

Spada Magica	Forza 6	Vita 8

Se riesci a batterla, vai all'**87**.

351

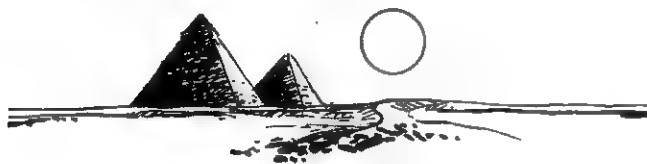
Ormai la rivolta dei sacerdoti è scoppiata! Rinfrancati dalla tua seconda vittoria, i prigionieri si sono buttati contro le altre guardie. Altri, liberati dai compagni, accorrono in aiuto. Le guardie sommerse dal numero chiedono ormai pietà ai vincitori. Contribuisci a mettere fuori combattimento gli ultimi soldati, e ben presto la battaglia ha fine. Avete vinto! Adesso devi trovare chi stai cercando: «Antarsis è qui con voi?» chiedi. «Chi conosce Antarsis?»

I sacerdoti interrompono per un attimo le loro grida di esultanza e si girano verso di te. «Chi sei, nostro salvatore?» ti domanda un uomo emaciato, ma molto alto.
«Mi chiamo Prete Gianni e vengo da molto lontano» rispondi. «Lotto contro le ingiustizie e la mia missione mi ha condotto qui, alla ricerca di uno di voi, il gran sacerdote Antarsis. Si trova qui?»
L'uomo resta in silenzio per un po', poi ti guarda dritto negli occhi: «Mi chiamo Sephreti, amico. Antarsis era il mio migliore amico e il nostro maestro. Era prigioniero qui, ma ormai è da tanto che non c'è più. Abbiamo saputo che il faraone l'aveva fatto portare in una valle del Nilo, verso la famosa Piramide tronca. Ma era riuscito ad evadere, come Ho-Tep, un altro dei nostri capi. Uno dei due ha ridisceso il corso del fiume fino a Gizeh, l'altro avrebbe trovato rifugio nelle tombe di Hatscepsut, nel cuore del deserto, un po' a sud di Antinopoli. Ma non so in quale. Questo è tutto, amico». Cerchi di dissimulare il disappunto: speravi di trovarlo qui. Comunque, se non altro, sei riuscito a compiere una buona azione liberando questi disgraziati.
Li saluti, ma Sephreti si avvicina e ti afferra il braccio: «Hai sofferto durante questa battaglia. Vieni con me». Senza molte cerimonie, ti guida attraverso le sale del Tempio, fino all'ultima. Quattro immensi pilastri circondano un cono nero e opaco. Sephreti ti spinge dolcemente all'interno e, a poco a poco, ti vedi avanzare verso il centro del cono. Per un attimo una strana sensazione d'angoscia ti stringe il petto, ma passa presto; adesso ti senti rinvigorito e ti sommerge una sensazione di energia illimitata. Riporti i punti di Vita e di Forza al livello di partenza. Poi la mano di Sephreti ti riporta all'esterno del cono nero e ti offre un anello col simbolo di Ankh (se non ne hai già uno simile): «E adesso, amico, sono sicuro che sei in grado di continuare la tua ricerca. Accetta questo robusto coltello, la sola arma che possediamo (segnalo sul Registro d'Equipaggiamento). Un buon numero di nostri amici ti aiuterà ad arrivare a destinazione. Possa tu trovare quello che cerchi e buona fortuna!» Saluti i sacerdoti e riparti verso nord. Vuoi prendere una barca per discendere il Nilo verso nord (**531**), unirti a una carovana che si dirige verso Gizeh (**71**) o andare a cavallo fino alla tomba di Hatscepsut (**276**)?

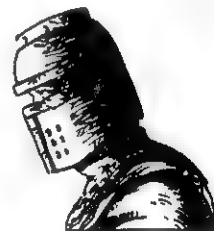
352

Con la spada sguainata procedi con estrema prudenza, con occhi e orecchie ben aperti. Riesci a distinguere nettamente i contorni della nicchia, ma devi avvicinarti ancora di due o tre passi per vedere cosa contiene esattamente. Improvvisamente senti un acuto cigolio e fai un balzo indietro: proprio nel posto dove ti trovavi un attimo prima, due larghe lastre di pietra ruotano, mostrando una trappola da cui esce una mano biancastra, poi una seconda. Due macabre sagome escono da lì e avanzano verso di te, stringendo una lunga spada dalla lama ricurva. Se hai una protezione contro i Morti Viventi, vai al **462**. Altrimenti vai al **389**.

353

Mangia una razione di provviste, se ne hai ancora: riguadagni così 2 punti di Vita. Poi ti stendi per dormire vicino al luogo dove sono legati i cammelli e i cavalli. Vai al 77.

354

La saracinesca si blocca proprio mentre ci passi di sotto. Tra i fusti delle quattro robuste colonne che sorreggono il soffitto, al centro della sala, si trova il sarcofago. Una rapida occhiata ai geroglifici incisi sui fianchi ti permette di capire che ti trovi nella sala più segreta dell'edificio, là dove riposa il faraone Asphren. Discendente diretto di Cheope e della principessa Nellifer, ha preso il potere alla morte del faraone Micerino, fondatore della Terza Piramide. Desideroso di dimostrare al mondo e agli dei che era in grado di erigere la più grande tomba mai costruita da un essere umano, Asphren intraprese la costruzione della Quarta Piramide. Ma l'ansia smisurata di superare in fama e gloria i suoi predecessori si ritorse contro di lui che, fulminato da una malattia, morì dopo pochi mesi di regno. La sua tomba non fu mai conclusa e Asphren venne sepolto nella piramide tronca, simbolo della gloria passata dell'Egitto. Il suo nome fu presto dimenticato e fu poi eliminato definitivamente dagli archivi ufficiali. La piramide, la sua opera suprema, sparì anch'essa, dato che all'epoca del Prete Gianni i suoi enormi blocchi di granito erano stati utilizzati per costruire tombe più modeste nei dintorni, quando le cave di pietra vicine furono definitivamente esaurite. Ma sei ugualmente attirato dalla magnificenza delle pareti di granito, ornate di bassorilievi finemente lavorati. Al centro di una parete, una statua di marmo rosa contempla con sguardo fisso il sarcofago e la futilità delle ambizioni umane che tentano di vincere la morte. Cosa fai?

Esamini la statua? Vai al **569**.
Stacchi un bassorilievo di eccezionale bellezza, aiutandoti con la spada? Vai al **256**.
Frughi nella stanza alla ricerca di un tesoro? Vai al **36**.
Apri il sarcofago? Vai al **489**.

355

Leggi rapidamente la formula che hai trovato nell'oasi; hai appena terminato di decifrare l'ultima iscrizione che il papiro si polverizza nelle tue mani. Non potrai più utilizzare questo incantesimo, e neanche quello che ti permette di creare il tuo doppio. Di fronte a te il mostro tentenna, come se avesse ricevuto un potente choc metabolico. Dividi per due i suoi punti di Forza e sguaina la spada per ingaggiare il combattimento. Vai al **31**.

356

«Sono un sacerdote, valorose guardie!» azzardi. «Stavo andando al tempio quando . . .». Ma il capo delle guardie ti interrompe subito: «Sacerdote, eh? E di quale dio, amico? Non hai proprio l'aria di un sacerdote, non della nostra religione, almeno! Non mentire, suvvia. E difenditi, se non vuoi fare una brutta fine!» e sguaina la corta scimitarra. Sei proprio ben sistemato! Vai al **59**.

357

Srotoli il papiro che hai comperato sulla piazza del mercato di Tebe. Poco rassicurato dalle macabre decorazioni lo leggi a bassa voce, cercando di decifrare le iscrizioni rovinate dal tempo. Ed ecco che un violento scossone scuote la stanza: il pannello di legno comincia a ballare e una luce accecante ti obbliga a nascondere gli occhi. Quando li riapri, è tornata la calma: il pannello di legno dipinto si è trasformato in pietra, e fa parte del resto del muro. Non puoi distruggerlo certo con la spada, adesso! Se dietro questo pannello si nascondeva un'entrata, ormai è murata e inaccessibile. Adesso puoi esaminare il cofanetto (**408**), o il mucchio d'ossa (**522**), se non l'hai già fatto; o tornare all'accampamento del convoglio (**509**).

358

Apri la borsa e offri l'oro. «Ti prendi gioco di noi, ladruncolo. Trenta miserabili pezzetti per chiudere gli occhi mentre compi i tuoi misfatti . . . Ma vogliamo essere buoni con te» ti sussurra la prima guardia all'orecchio, avvicinando la punta della lancia al tuo petto. «Regalaci la borsa e ti lasceremo ripartire sano e salvo!» Se accetti la proposta, vai al **417**. Altrimenti, preparati ad attaccare le guardie e vai al **76**.

359

Le guardie Zombi giacciono a terra, mutilate dai tuoi colpi feroci: le hai letteralmente fatte a pezzi. Adesso devi occuparti della prigioniera; le pitture murali della cella, i suoi abiti sontuosi e il diadema che le orna i capelli fanno pensare che sia una principessa. Cosa fai?

Vai a parlare con lei?	Vai al **464**.
A liberarla?	Vai al **523**.
Ad ucciderla?	Vai al **375**.

360

Il suono è potente e melodioso, ma non succede niente . . . solo un rumore sinistro. Il soffitto si crepa di una fessura profonda, che va da una parete all'altra. Vai al **543**.

361

Non era che un'illusione! I mostri non sono che immagini riflesse in enormi specchi; devi affrontare un solo avversario (**566**).

362

Hai appena toccato il coperchio lavorato quando un leggero fruscio ti fa sussultare. Ti giri di scatto e ti ritrovi con una lama puntata contro il petto. La mummia è ancora viva, e ti attacca con la sua spada di bronzo: preparati a combattere (**86**).

363

Passa un'ora; la bestia non se ne va e la tua posizione sull'albero si sta facendo scomoda. Devi agire prima di cadere vittima della stanchezza e morire atrocemente tra le chele dello Scorpione. Cosa pensi di fare?

Lanciare la spada sull'animale
per ferirlo e scappare? Vai al **193**.
Gettargli una palla di fuoco,
se puoi? Vai al **131**.
Trasformarlo in pietra (se possiedi
il papiro necessario)? Vai al **400**.

364

La creatura, che sembra uscita da una visione di incubo infernale, afferra la tua gamba destra e la risucchia avidamente: il tuo incantesimo non ha avuto effetto sul mostro gelatinoso. Sguaini la spada e assesti dei colpi furiosi in questa massa di carne verdastra, animata da sussulti osceni. La lama taglia lembi di magma che si appiccicano sulle pareti e sul soffitto della stanza, ma pare che niente riesca a fermare questa tragedia. Ormai nuoti in una brodaglia metà animale e metà vegetale, che ti arriva alla cintola. Fai fatica a rimanere in equilibrio; le gambe vacillano e devi raccogliere tutte le forze di cui disponi per non cadere in questo ammasso ributtante. Hai l'impressione che i muscoli delle cosce ti si decompongano lentamente, provocandoti un tale dolore che devi morderti la lingua fino a farla sanguinare per non gridare. Resisti coraggiosamente all'appetito vorace di questo mostro, ma sfortunatamente è una lotta impari. Tra qualche ora non rimarrà di te che uno scheletro bianco, perfettamente ripulito di ogni fibra muscolare e di ogni lembo di pelle.

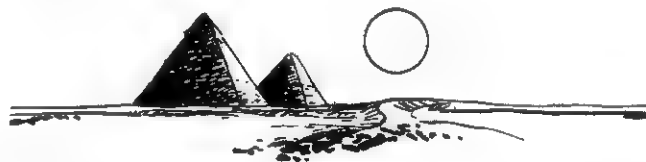
365

Devi risalire verso la superficie; sopra di te, una specie di groviglio di rami ricopre l'entrata del tunnel. Una debole luce proveniente dalla sommità ti guida nei movimenti, ma risalire non è facile dato che la terra ti cade negli occhi impedendoti di vedere.
Finalmente arrivi sotto il tappeto di foglie in putrefazione e di rami spezzati, e con una buona spinta delle mani apri un'apertura sufficiente a passare. Eccoti di nuovo in superficie! Respiri a pieni polmoni, ma ti accorgi che l'aria non è affatto pura, dal momento che ti trovi in mezzo a una fetida palude. Intorno a te ci sono polle d'acqua ferma e oche selvatiche che starnazzano a più non posso; lontano, nel cielo, si alzano in volo degli ibis maestosi; sulla superficie dell'acqua, nuvole di libellule e di insetti acquatici ronzano ininterrottamente. Avanzi lentamente, con l'acqua fino alle caviglie. Degli strani gorgoglii agitano la superficie. Lontano, a ovest, vedi il Nilo, e sulla sua riva un vasto edificio di pietra bianca. Riconosci la meta del tuo viaggio: il Tempio di Amon-Ra! Procedi sguazzando senza fermarti, nonostante la fatica si faccia sentire. Una vegetazione abbondante cresce sull'acqua e sugli isolotti di terraferma dove cerchi di appoggiare i piedi appena è possibile. Delle grosse

365 - *Sei sfinito, ma devi combattere contro la spaventosa creatura delle paludi che si sta alzando dall'acqua . . .*

rane verdi e blu saltano acchiappando al volo gli insetti di passaggio. L'aria è calda e umida. Passi davanti a un tronco d'albero in putrefazione quando improvvisamente la tranquilla acqua della palude si solleva davanti a te. È un ammasso di vegetazione che nasconde una forma umana, ricoperta di melma. Un rumore che ti gela il sangue nelle vene esce dalla bocca spalancata di questa Creatura vegetale. Dovevi rispettare il suo riposo secolare, ora la bestia mostruosa ti attacca.

Creatura delle Paludi	Forza 12	Vita 15

Se vuoi, puoi fuggire dopo 2 attacchi. In questo caso vai al **504**.
Se non sei ancora riuscito a battere il tuo nemico dopo 3 assalti, vai al **101**.
Se invece uccidi il mostro in 3 attacchi o meno, vai al **321**.

366

Come se tu non avessi già abbastanza da fare con questa mummia scatenata, nella confusione generale si spalanca il coperchio di un altro sarcofago dietro di te e ne esce uno strano ometto che ripete, mentre tu ti occupi della mummia che ti sta assalendo: «Fermati! Fermati! Si tratta di un errore!» Dai un'occhiata dietro, ma la mummia ne approfitta per assestarti un serio colpo che ti fa perdere 1 punto di Vita. De-

cidi di seguire i consigli di questo individuo grassoccio che ti ordina di abbandonare il combattimento (**291**) o non presti attenzione ai suoi suggerimenti (**443**)?

367

Forse è arrivato il momento di servirsi della statuetta a forma di falco che hai rubato nella cappella di Seth, così rassicurerai il servitore di Horus sulle tue buone intenzioni. E infatti l'Avvoltoio dalla Testa Umana resta immobile, come pietrificato; poi lentamente riprende il suo posto sulla parete di fronte all'altare. Se vuoi e non l'hai già fatto, puoi prendere la statuetta di giada che raffigura il cobra (in questo caso, segnala sul Registro d'Equipaggiamento); poi lascia la cappella di Horus. Vai al **376**.

368

Sguaini la spada, mentre Araroth esorta i suoi uomini e i viaggiatori a difendersi fino alla morte. La battaglia infuria attorno a te; la tempesta di sabbia è cessata, e ora rivoli di sudore e di sangue ti scendono nelle narici. Araroth si difende come un demonio, e anche tu stai combattendo contro un Uomo Sabbia che è accorso verso di te.

Uomo Sabbia	Forza 12	Vita 4

Se lo batti vai al **35**.

369

Con la spada in mano ti lanci... ma incontri solo uno specchio, che si fracassa in mille pezzi per l'urto. Si trattava di un'illusione, un'unica creatura ti sbarra il cammino! Purtroppo ha tutto il tempo di colpirti prima che tu capisca il trucco, e perdi il primo assalto. Vai al **566**.

370

Leggi rapidamente l'incantesimo ad alta voce, mentre i tuoi avversari avanzano emettendo un grido rauco. Improvvisamente tentennano, come vuotati di una parte delle loro forze; ma si riprendono rapidamente e continuano l'attacco: il papiro si disintegra e non potrai più utilizzare le due formule cabalistiche che c'erano scritte sopra. L'effetto della magia è meno potente su due assalitori che su uno solo: devi combattere contro i due Uomini Gatto contemporaneamente. Vai al **438**, ma togli 3 punti di Forza dal totale di ognuno dei due avversari.

371

Rimuovi con la punta della spada un ammasso di pezzi di bende e di tessuto grossolano. Non trovi niente. Vuoi sollevare il coperchio dell'altro sarcofago (**308**), esplorare la stanza (**265**) o tornare all'accampamento della carovana (**503**)?

372

Sotto i piedi ti si apre una trappola e cadi nell'oscurità di un pozzo senza fondo. Questa camera funeraria non era che un tranello per ingannare i profanatori di sepolture. Hai abusato, e adesso la paghi cara... con la vita. La tua avventura termina qui.

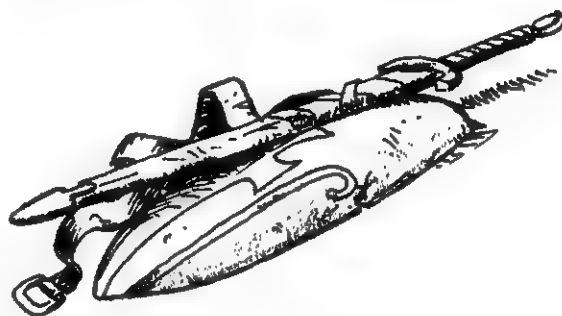
373

Sposti una mano ricoperta di bende, ma l'altra si contrae immediatamente sull'arma, il braccio destro si anima e la spada si solleva orizzontalmente contro il tuo petto. La Mummia è ancora viva! Obbedendo a un impulso irragionevole decidi di fuggire e ti precipiti verso la scala all'altra estremità della stanza. Corri verso l'uscita, ma è già troppo tardi. La Mummia ha previsto la tua mossa e ti aspetta per colpirti con un manrovescio: perdi il primo attacco (**86**).

374

Improvvisamente il terreno ti trema sotto i piedi, e ti accorgi che la lastra di pietra su cui ti trovi scende lentamente al livello del bacino. La lastra di granito viene immersa e il movimento continua: hai l'acqua fino alle caviglie, poi fino alle cosce. Raggiungi il fondo, e improvvisamente due forme allungate sulla superficie dell'acqua arrivano su di te a tutta velocità (**267**).

375

L'istinto ti avverte: qui sta succedendo qualcosa di strano. Rifletti un istante, insensibile al pianto della principessa prigioniera, e in un attimo comprendi: quel colore pallido, quelle labbra troppo rosse! Avresti dovuto pensarci prima! La principessa è un vampiro, e le guardie rinchiuse con lei servivano a calmare la sua sete eterna. Capisce che non sei caduto nella trappola, e tenta di attirarti: «Pietà, amico, non lasciarmi qui! Liberami e ti farò provare dei piaceri che non hai mai conosciuto finora! Non incontrerai mai più nella vita una donna come me!» Ma tu resti insensibile alle sue suppliche e ai suoi pianti. Grosse lacrime scendono sulle guance della principessa-vampiro, poi comincia ad insultarti; ma tu metti fine al suo calvario troncandole la testa con un colpo di spada. Prendi dalla parete una torcia e dai fuoco agli altri Morti Viventi, poi agli affreschi. La cella e il cadavere della vampira si consumano tra le fiamme, mentre raggiungi la scala. Vai al **56**.

376

Eccoti di nuovo nella sala con le tre colonne. E adesso dove vai?

Verso la piccola porta di destra?	Vai al **495**.
Verso la porta sul fondo?	Vai al **207**.
Verso la piccola porta sulla sinistrá?	Vai al **269**.
Verso il getto d'acqua?	Vai al **300**.

Attenzione! Non puoi tornare a un paragrafo che hai già scelto in precedenza!

377

Procedi con infinite precauzioni, ma improvvisamente il terreno sparisce sotto di te. La lastra e le pietre ballano: cadi e ti inghiottono le tenebre di un grande pozzo circolare. Vai al **220**.

378

Osservi per qualche istante questa curiosità della natura: il serpente si allontana da te, facendo ondulare il corpo più velocemente che può, poi sparisce sotto la sabbia. La sondi con la punta della spada ma non trovi niente, e decidi di ritornare all'accampamento. Vai al **119**.

379

Ti precipiti sulle mummie facendo mulinare la tua arma.

Mummia del sacerdote Rah	Forza 7	Vita 10
Mummia del sacerdote Spah	Forza 6	Vita 10
Mummia del sacerdote Drah	Forza 6	Vita 11

Se esci vittorioso da questo combattimento, vai al **505**.

380

La Sfinge ti guarda con i suoi grandi occhi tristi, poi svanisce nell'aria. Puoi muoverti di nuovo. Vai al **218**.

381

«Tutte le entrate della Piramide sono state murate da molti secoli, e solo poche uscite segrete restano accessibili a quelli che ne conoscono il segreto. Ma esiste un passaggio sotterraneo che conduce dalla Sfinge al centro della gigantesca tomba del faraone Asphren. Non so come ci si possa entrare, ma diffida delle trappole che ne custodiscono l'accesso. La verità può sembrare a volte menzognera, ma ricordati che solo la verità ti permetterà di superare gli ostacoli. Che i tuoi desideri siano esauditi!»

Detto questo, l'uccello prende il volo e sparisce all'orizzonte. Soddisfatto per queste preziose indicazioni, ti dirigi verso l'accampamento (**119**).

382

Spieghi alla giovane schiava che devi continuare il tuo viaggio. Un po' dispiaciuta, ti saluta e ti bacia dolcemente sulla guancia; sicuramente non ha mai incontrato un uomo così generoso, e senti che si commuove mentre le volti la schiena e ti allontani. Decidi di abbandonare immediatamente la piazza del mercato e ti incammini tra le case. Vai al **481**.

383

Cammini lungo il bordo della vasca guardandoti intorno, ma il vapore caldo del bagno termale ti impedisce di vedere bene i dettagli. Tuttavia senti distintamente il rumore di sandali di due guardie che stanno arrivando; non hai più il tempo di nasconderti, perché ti hanno visto grazie ad una corrente d'aria

383 - *Due guardie del Tempio ti hanno sentito arrivare e ti aspettano armate: sono Uomini Lucertola!*

che ha dissolto per un attimo il vapore. Le due guardie, due Uomini Lucertola, lanciando un grido si preparano all'attacco: devi affrontarli insieme. Per ogni attacco, lancia due dadi per te e due per ognuno dei tuoi avversari. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella dei due nemici, li vinci entrambi. Se è superiore a quella di uno, ma inferiore a quella dell'altro, colpisci il primo, ma l'altro ti ferisce. Se la tua Forza d'Attacco è inferiore a quella di entrambi gli avversari, ti colpiscono tutti e due.

1° Uomo Lucertola	Forza 8	Vita 12
2° Uomo Lucertola	Forza 9	Vita 11

Se vinci questo combattimento, vai al **12**.

384

Ti accorgi che Osiride tiene un corno stretto tra le braccia incrociate sul petto; non hai mai sentito parlare di questo particolare in altri templi e tombe. Se questo oggetto ti ricorda qualcosa, vai al **560**. In caso contrario, che vuoi fare?

Staccare un bassorilievo?	Vai al **256**.
Aprire il sarcofago?	Vai al **489**.
Frugare in giro?	Vai al **36**.
Andartene?	Vai al **180**.

385

Vuoi staccare i gioielli incastonati in un sarcofago?

Vuoi i rubini?	Vai al **106**.
I turchesi?	Vai al **61**.
Oro puro?	Vai al **564**.

386
Eccoti di nuovo nella sala dove avevi incontrato gli Uomini Gatto. Adesso puoi solo imboccare il corridoio che scende (**314**).

387
La porta che doveva chiudere la tomba è sparita. Rimani per qualche istante indeciso, all'esterno del monumento. Distingui, grazie agli ultimi raggi del sole che sta tramontando, i contorni di una grande stanza semibuia. Dei ragni hanno scelto di sistemarsi qui, e hanno tessuto le loro tele; i mobili sono ormai ridotti in polvere. Se hai una lampada a olio, o se hai preso la precauzione di comprare una torcia, illumini la stanza quando entri. Altrimenti perdi 2 punti di Forza finché non riuscirai a tornare all'aria aperta. Vai al **581**.

388
La sala con il sarcofago è proprio come l'avevi lasciata. Vuoi staccare un bassorilievo (**256**), frugare nella camera funeraria (**36**), aprire il sarcofago (**489**), esaminare attentamente la statua di Osiride (**569**) o andartene (**180**)?

389
Sguaini la spada, e ti appresti a combattere questi due nuovi scheletri contemporaneamente. Somma i loro punti di Forza e considerali come un unico nemico.

Terzo Scheletro	Forza 6	Vita 5
Quarto Scheletro	Forza 7	Vita 6

Se vinci questo combattimento, vai al **556**.

390
Il passaggio è ostruito da un enorme blocco di pietra, impossibile continuare! La roccia è assolutamente liscia, solo in un punto pendono dal soffitto due corde intrecciate di lunghezza diversa. Che vuoi fare?

Tornare indietro?	Vai al **345**.
Tirare le corde per vedere cosa succede?	Vai al **78**.
Proiettare una palla di fuoco soprannaturale sul blocco di pietra?	Vai al **532**.
Tentare di spezzare il granito con la spada?	Vai al **558**.

391
Con un rabbioso manrovescio scacci uno dei roditori che ti si sono attaccati al braccio e stappi il flacone di polvere gialla. Con ampi gesti spargi il veleno nel locale e sui topi. Gli animali fuggono stridendo spaventati, ma uno non riesce a fuggire e muore tra convulsioni violente. Tutto è finito. Vai al **224**.

392
Avanzi nel corridoio, sulle cui pareti sono fissate delle torce: senza dubbio c'è un sistema di aerazione forzata per ventilare la tomba; questo permette al gran sacerdote che l'ha scelta come rifugio di respirare come se fosse all'aria aperta. In questo corridoio non c'è niente di particolare. Arrivi subito ad un'al-

tra scala che scende ancor più profondamente nel terreno. Sulle pareti di questa nuova scala, più stretta, si trovano due scivoli di marmo striato che apparentemente permettono di far entrare nella tomba i materiali di costruzione. Decidi di scendere.

Ti servi dello scivolo di sinistra?	Vai al **533**.
Scendi invece gli scalini ad uno ad uno?	Vai al **4**.
Scendi per lo scivolo di destra?	Vai al **195**.
Scendi gli scalini a due a due?	Vai al **496**.

393

Il gatto si rifugia in un angolo lontano, ma Irakhnis sembra irritato per il tuo gesto e ti apostrofa così: «Ignori forse, barbaro straniero, che questo gatto è il simbolo della dea Bastet, che veglia sulla nostra famiglia da quando sul trono d'Egitto è arrivata la Prima Dinastia dei faraoni? Un insulto simile non resterà impunito . . .». Toglie dalla cintura una corta spada e ti minaccia: è impossibile evitare il duello.

Giovane Guerriero	Forza 12	Vita 14

Se riesci a vincere, vai al **492**.

394

La carta del mercante ti incuriosisce. «Guarda, viaggiatore!» esclama quello. «Ecco la mappa autentica della Quarta Piramide che è stata fatta costruire dal faraone Asphren, molto tempo fa! Pochi in Egitto la possiedono, perché la sua conoscenza è riservata solo agli architetti che l'hanno progettata. Ti costerà solo 3 miserabili pezzi d'oro!» Osservi la mappa ingiallita che il mercante ti propone di comperare. Se non accetti l'offerta, vai al **7**. Se invece vuoi comperarla, togli 3 pezzi d'oro dal totale e aggiungila sul Registro di Equipaggiamento. Puoi anche comperare qualcos'altro dal mercante: una lampada a olio (**288**), un medaglione d'argento (**112**) o un rotolo di papiro (**526**). Se l'hai già fatto, o se invece vuoi fare economia, puoi interrogare il mercante: vai al **435**.

395

Infili la collana nella bisaccia (segnala sul Registro di Equipaggiamento), e finché porti il bracciale al polso destro, aggiungi 1 punto di Vita al totale di base. Chiudi il sarcofago senza fare rumore, come se non volessi disturbare il riposo della principessa Ananka. E adesso che vuoi fare: esplorare la cripta (**265**) o ripartire verso la carovana (**503**)?

396

La decisione è presto presa: solo quei grossi panieri vi possono nascondere agli inseguitori. Molto probabilmente sono merce della bottega il cui retro dà su questo vicolo: speriamo che non contengano cobra! Spingi in uno di essi il pover'uomo e richiudi il coperchio, poi anche tu scivoli in un altro. Trattenendo il respiro, senti le grida della folla che invade le stradine vicine. A poco a poco si allontanano, poi il silenzio. Aspetti per un'ora, due, e quando ti sembra di essere sicuro spunti con la testa dal cesto: non c'è nessuno nei paraggi. Sospiri di sollievo, ed esci da questo scomodo rifugio. Liberi subito il sacerdote Semonafer e sostenendolo, dato che è debolissimo, lo accompagni verso casa. Scende la sera, e con prudenza riesci ad evitare altri spiacevoli incontri; poco dopo, in un quartiere un po' fuori mano, varchi la soglia della modesta dimora del sacerdote. Una zup-

pa calda e la sicurezza di sentirsi a casa lo rimettono in sesto. Ritrova la dignità di un uomo abituato ad incutere rispetto: «Mi sembri degno delle mie confidenze, viaggiatore» comincia. «Pochi mi avrebbero soccorso in simili condizioni. Amenophis non è un sovrano malvagio, ma dei consiglieri perfidi gli hanno montato la testa. Sono sicuro che passerà presto . . . Ma sto divagando! Se hai bisogno di qualcosa, sono a tua disposizione, amico, ti meriti una ricompensa!» Approfittando dell'occasione, gli racconti lo scopo delle tue ricerche: ritrovare Antarsis. Nel sentire questo nome, gli si rischiara lo sguardo: «Sì, Antarsis! È uno dei sacerdoti più saggi, forse il più accorto. Ma è anche lui vittima delle persecuzioni. Con almeno altri venti sacerdoti, il faraone l'ha sequestrato nel Tempio di Amon-Ra, a Karnak. Chissà se è ancora vivo?»
Insisti: «Allora non c'è nessuna possibilità di incontrarlo?»
«Chissà! Viaggiatore, dovrai tentare l'impossibile per saperlo. Il faraone ha messo una buona guardia al Tempio, ma se decidi di provare, io ti aiuterò!»
Semonafer ti porge due oggetti: una bacchetta piuttosto corta, di legno intagliato e ricoperta di geroglifici complessi, e un anello ornato col simbolo di Ankh. «Ecco una Bacchetta di Fuoco Soprannaturale, amico. Con questa potrai far apparire delle palle di fuoco con grande potere devastatore. Ma potrai servirtene soltanto tre volte, poi il suo potere scomparirà. Si tratta di un oggetto magico potentissimo, stai attento a non fartelo rubare. L'anello, invece, ti faciliterà l'ingresso al Tempio. Sul lato posteriore dell'edificio, un grande affresco rappresenta il pantheon dei nostri dei. Appoggerai questo sigillo sull'occhio destro di Horus e si aprirà un passaggio segreto. Ma una volta entrato nel Tempio, potrai basarti solo sulle tue forze!»
Segna la Bacchetta di Fuoco Soprannaturale e il sigillo sul Registro d'Equipaggiamento. Ogni volta che utilizzerai una carica della Bacchetta, ricordati di cancellarla dal Registro. Se la userai più di tre volte, la Bacchetta esploderà immediatamente, uccidendoti di colpo! Adesso vuoi passare la notte lì per riposarti (**206**) o preferisci partire subito per il Tempio di Amon-Ra (**463**)?

397

Tenti con la colonna con l'effigie del dio della terra: è raffigurato mentre marcia davanti a campi di grano agitato dal vento, con lo scettro in mano. Spingi forte vicino a una fessura sospetta e immediatamente ti scuote una scarica di energia magica. Perdi 5 punti di Vita o uno dei tuoi oggetti magici, puoi scegliere. Questa colonna, benché sia protetta dalle forze del dio della terra, Geb, non nasconde nessun passaggio segreto. Che fai adesso? Se non l'hai già fatto, cerca di trovare il meccanismo nella colonna con l'immagine di Iside (**478**), di Osiride (**99**) o di Thot (**266**). Se preferisci abbandonare questa sala, vai al **146**.

398

Hai combattuto coraggiosamente. Hai i capelli bruciacchiati dalle fiamme, il corpo coperto di lividi e graffi. Stai per svenire per la fatica, ma raggiungi l'accampamento. Vai al **119**.

399

Avanzi di qualche metro e una parte del soffitto ti crolla addosso: sei coperto completamente da una polvere di gesso. Sei riuscito ad evitare i blocchi di granito caduti dal soffitto? Per saperlo lancia due dadi. Se fai 10 o più, vai al **444**. Altrimenti vai al **342**.

400

Prendi dalla bisaccia il papiro che hai comprato sulla piazza del mercato di Tebe e leggi a bassa voce le iscrizioni quasi scomparse. Improvvisamente si sente un rombo di tuono scuotere la pace dell'oasi. Un chiarore illumina il cielo, e il fulmine si abbatte ai piedi del dattero su cui sei seduto. Quando osi guardare in basso, lo Scorpione è ancora lì; la sua corazza, grigio scura, non riflette più i raggi del sole: l'animale è stato pietrificato da una forza magica che ha superato le tue aspettative. Ma pensi sia una manifestazione divina, prova che la tua ricerca è sacra e che niente sulla terra la potrà fermare. Il rotolo di papiro ti si è disintegrato tra le mani e non potrai più utilizzarlo in futuro. Risali a cavallo e te ne vai in fretta **(421)** o esplori più attentamente l'oasi **(306)**?

401

Invochi il potere magico contro le creature malefiche uscite dal regno dei morti: con le braccia aperte aspetti, ben fermo sulle gambe, l'attacco del Corpo senza Testa, il quale però si trasforma in un mucchio di polvere mentre avanza verso di te. Prima si disgregano i piedi, poi le gambe, il petto, le braccia e le mani. Non rimane che un mucchio di cenere, e la disperdi col piede. Questa sala non ha niente che ti interessi. E adesso ti avvicini alla porta quadrata **(515)** o scendi la scala **(56)**?

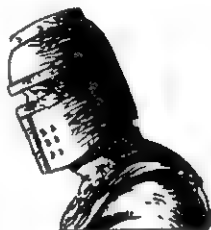
402

Cosa vuoi fare:

Lanci una palla di fuoco magico?	Vai al **535**.
Scateni una tempesta di grandine?	Vai al **148**.
Pietrifichi il pannello?	Vai al **357**.

403

Per quanto strano possa sembrare, vuoi verificare che non ci sia nessuna trappola attorno al letto in cui dorme la giovane. Qualcuno potrebbe dire che usi metodi troppo radicali, ma non ha importanza. Afferri una torcia e dai fuoco ai drappi e alle coperte finemente ricamate che ornano il letto. Tutto comincia a bruciare, e constati che la ragazza non si sveglia ancora. Forse hai sbagliato? E se muore per colpa tua? Ma, proprio mentre stai pensando a quest'eventualità, il letto dove riposa la bella addormentata si trasforma in una massa in movimento, munita di un

paio di mandibole verticali. Sbalordito, capisci che la ragazza non è mai esistita, ma che hai dato fuoco a un mostro polimorfo. Dalla massa fremente tra le fiamme provengono urla terribili e disumane. La stanza si riempie di fumo, e a poco a poco l'essere mostruoso si consuma. Vai al **126**.

404

Saluti cordialmente le guardie: «Buonasera, amici! Spero che riserverete una buona accoglienza a un modesto buffone che viaggia attraverso l'Egitto con l'intenzione di divertire chi incontra!» Le tue parole li lasciano perplessi, ma ascoltano volentieri quel che racconti: «Osservatemi, amici miei, e capirete perché sono considerato il migliore comico della contrada!» E cominci a fare le più incredibili smorfie, girando la faccia in tutti i sensi, emettendo suoni inarticolati, tirando fuori la lingua, adeguando le contorsioni delle mani a quelle della faccia.
Questi movimenti divertono le guardie del Tempio? Se vuoi saperlo, tira due dadi. Se fai 11 o meno, vai al **197**. Se fai 12, vai al **440**.

405

Se vuoi bere il contenuto della fiala che ti ha dato Rutmes la notte scorsa, vai al **107**. Se non ce l'hai, vai al **226**.

406

La gola ti si è infiammata e cadi a terra privo di conoscenza. Risuonano dei passi precipitosi: distingui vagamente delle facce orribilmente distorte che ti stanno guardando. Piccole mani sudicie ti graffiano il viso e delle risate sonanti ti rimbombano nelle orecchie. Un uomo molto grande, dall'aspetto cadaverico, si china su di te: «Ecco del lavoro per noi, miei cari!» dice, tra gli applausi dei suoi mostruosi assistenti. «Lo imbalsameremo vivo! Ah, ah, ah!» Senti che molte persone dalle dita vischiose ti trasportano su un tavolo dove ti legano con delle cinghie; ti piantano degli spilloni nelle braccia; delle mani grifagne ti lacerano il viso, poi si incollano con le labbra alle ferite e ti succhiano il sangue. Gli spilloni ti aspirano lentamente tutte le forze vitali, e in breve non sei che un cadavere senza vita, caduto nelle grinfie dello Zombi che imbalsama chiunque arrivi in questo luogo maledetto.

407

La galleria si allarga sensibilmente; davanti a te ci sono ventotto sarcofaghi di pietra grezza disposti uno di fronte all'altro. Nessuna decorazione li abbellisce: ospitano le spoglie dei sacerdoti che hanno avuto l'onore di accompagnare il faraone fino all'ultima dimora. Il loro nome è scolpito in geroglifici sul fianco dei sarcofaghi: Mehemet, Isphet, Oph'Ra, ecc. Appena giungi al centro del corridoio, senti un cigolio si-

407 - *Tre mummie uscite dai sarcofagi si scagliano contro di te con movimenti goffi . . .*

nistro che ti insospettisce: tre coperchi sulla tua sinistra ruotano lentamente su cardini invisibili. Ne escono tre mummie senza carne, armate di spade che sembra fatichino a maneggiare con quelle povere braccia: hai scoperto un'altra trappola infernale della Piramide tronca. Due mummie ti attaccano subito, la terza aspetta il suo turno per entrare in combattimento, dato che il corridoio non è abbastanza largo da permettere alle tre mostruose creature di combattere simultaneamente. Se distruggi una delle assalitrici, la terza ne prende immediatamente il posto. Come pensi di fare?

Leggi il papiro di pietrificazione (se ce l'hai)? Vai al **519**.
Utilizzi il guanto distruttore? Vai al **272**.
Ricorri a un incantesimo contro i Morti Viventi? Vai al **422**.
Sguaini la spada? Vai al **379**.

408

Con un colpo secco tiri il drappo per scoprire il cofanetto, poi lo lasci cadere a terra. Improvvisamente il pezzo di stoffa comincia a muoversi nell'aria senza intervento esterno. Si arrotola su se stesso, come se due mani invisibili lo stessero strizzando. Vivo come un serpente, si stende bruscamente e ti stringe il polso sinistro con una forza inimmaginabile. Si tratta del Drappo Spettrale, una delle trappole più pericolose preparate dai negromanti per sbarazzarsi dei profanatori. E adesso?

Lo tagli a pezzi con la spada? Vai al **205**.
Lo bruci con una fiamma? Vai al **281**.
Utilizzi un incantesimo di indebolimento (sempre che tu abbia il papiro)? Vai al **48**.

409

Di corsa la giovane schiava imbocca una stradina buia, e la segui attraverso un labirinto di casupole basse, dalle molte aperture. Ad un certo punto non riesci più ad orientarti. Ma non sei già passato di qui? Questa storia ti rende inquieto, ma forse la schiava sta solo cercando di seminare i probabili inseguitori. Finalmente sceglie una casa semplice, ma pulita, e ti fa entrare.

«Ecco la mia casa, viaggiatore. Mi chiamo Faltine e sono la figlia del sacerdote Sephreti». Il destino ti ha davvero aiutato: se è la figlia di questo sacerdote, forse sa qualcosa di Antarsis? Decidi di raccontarle tutto, compreso lo scopo della tua missione. «Ma allora tu stai dalla nostra parte, straniero! Prima che salisse al trono Amenophis IV, quello che si fa chiamare Akhenaton, qui si viveva bene: questa casa era una vera oasi di pace, e noi eravamo felici. Ma da quando Akhenaton ha proclamato l'obbligo di adorare come unico dio Aton, incarnato nel disco solare, i sacerdoti delle antiche religioni, come mio padre, sono stati imprigionati e giustiziati. Mio padre è stato fatto prigioniero quattro mesi fa, e mia madre non è sopravvissuta a questo dolore . . . Mi hanno data in schiava agli sceicchi del deserto e avevo perso ogni speranza fino al tuo arrivo!» Poi scoppia a piangere, e tu non puoi non prenderla tra le braccia, per confortarla . . . Più tardi, dopo averti offerto del latte di capra, ti racconta il resto.

«Mio padre e più di venti sacerdoti sono stati catturati e rinchiusi nel gran Tempio di Amon-Ra, a Karnak. Il nome di Antarsis mi è familiare: forse era uno dei compagni di mio padre Sephreti, o comunque lui saprebbe certo come trovarlo. Tu sei coraggioso, straniero, ma dovrai proprio disprezzare il pericolo per sfidare il faraone e liberare i sacerdoti prigionieri, e mio padre . . . se sono ancora vivi. Il faraone ha ordinato alle guardie del Tempio di esercitare una sorveglianza severissima». La rassicuri e accetti volentieri di soccorrere suo padre. Commossa, Faltine ti dà due oggetti: un papiro che racchiude un incantesimo di obbedienza (è efficace solo sugli esseri umani, segnalo sul Registro d'Equipaggiamento) e un anello lavorato: «Questo sigillo permette ai sacerdoti di entrare nel Tempio di Amon-Ra da un'entrata segreta sulla facciata posteriore dell'edificio. Lo devi applicare al centro dell'affresco che decora il muro, sul segno di Ankh che orna la cintura di Osiride». Esamini l'anello e vedi che vi è scolpito il simbolo misterioso di Ankh. Segna anche il sigillo sul Registro. Se vuoi, puoi restare nella casa di Faltine per il resto della giornata (**100**) oppure puoi metterti subito in cammino per il Tempio di Amon-Ra (**463**).

410

Leggi ad alta voce il papiro che hai trovato nell'oasi; hai appena decifrato l'ultimo carattere, quando una replica fedele della tua immagine prende forma di fianco a te. Si tratta di una pura illusione, che farà credere al tuo avversario di dover combattere contro due nemici. Il tuo misterioso avversario potrà colpirti solo quando otterrà un numero pari nel tiro dei dadi. Vai al **155**.

411

Nessuno ha fatto questa strada da molto tempo, dato che gli scalini sono ricoperti da uno spesso strato di sabbia e di polvere. Sbocchi in una sala sotterranea con il soffitto così basso che sei costretto a piegarti. Ci sono solo due sarcofagi, quasi affiancati. Vuoi avvicinarti (**201**) o preferisci esplorare la cripta (**319**)?

412

I coccodrilli battono rabbiosamente l'acqua con le code potenti, furiosi perché si vedono sfuggire una preda che credevano già loro. Poi spariscono nell'oscurità mentre tu esci all'asciutto e vai al **420**.

413

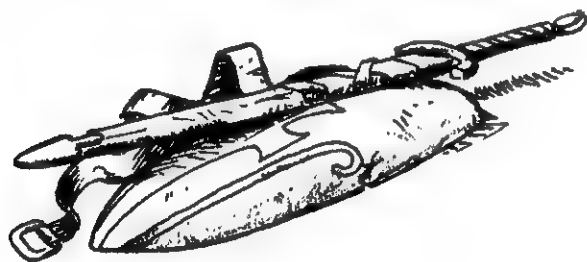
Ti affidi al caso: se quest'uomo è un sacerdote, come fa pensare il suo aspetto, forse ti potrà aiutare. Altrimenti . . . «Sì, sono loro amico e stavo cercando uno di loro, il gran sacerdote Antarsis, prima di essere preso e rinchiuso qui da questi codardi!» dici senza esitazioni. Il vecchio sembra fuori di sé dalla gioia: ti trascina in un angolo buio, lontano dagli altri prigionieri: «Ascoltami amico, non so chi sei, ma sembri sincero. Io sono uno dei sacerdoti di Anubi, e conosco bene Antarsis. È stato catturato ed è prigioniero, con altri venti dei nostri, nel Tempio di Amon-Ra, a Karnak, qui vicino. Ormai io sono troppo vecchio per fare del bene ai miei compagni, ma tu . . .». I suoi occhi sembrano perdersi nel sogno di un avvenire radioso, e brillano come stelle nella notte. «Qui ci sono delle spie, ma ti confido un segreto. Un tunnel dimenticato porta da questa galera alle profonde paludi che si estendono a ovest del Tempio. Questa informazione è sicura, e solo pochi di noi la conoscono. Aspettavo il momento propizio per servirmene, ma la mia salute è fragile e le paludi sono pericolose . . . Tu potrai utilizzare questo passaggio, se mi prometti di fare tutto quello che puoi per liberare i sacerdoti prigionieri a Karnak».
Respiri profondamente, poi cominci a parlare: «Sto facendo una ricerca, amico, e devo assolutamente portarla a termine. Ma solo Antarsis mi può essere d'aiuto, e se è prigioniero nel Tempio vuol dire che lo libererò. Mi batterò fino alla morte!» La tua fede vibrante ha conquistato il vecchio sacerdote. Ti prende la mano e ci fa scivolare qualcosa: un anello. «Questo sigillo con il simbolo di Ankh ti permetterà di entrare attraverso un passaggio segreto dietro il Tempio, la parte meno sorvegliata. L'applicherai sull'occhio destro di Horus, il dio falcone. Una volta penetrato nel Tempio, che gli dei siano con te! E adesso aspettiamo la notte . . .». Quando finalmente gli altri prigionieri dormono, il vecchio ti scuote in silenzio; fa scivolare un blocco di roccia tagliata che porta ad un passaggio segreto, e tu entri dopo un veloce addio. Vai al **33**.

414

Il corridoio continua nelle tenebre e procedi a tastoni verso un fievole alone luminoso, lontano. Il tuo obiettivo si fa sempre più distinto e non ci metti molto ad arrivare in una strana stanza: tutte le pareti, il pavimento, i muri, il soffitto sono ricoperti da una sottile lamina d'argento. C'è una luce strana, dalle tonalità in continuo movimento, che palpita creando volute traslucide che ondeggiano intorno a te. I colori si confondono gli uni dentro gli altri, passando dall'indaco al rosso violento, formando un arcobaleno iridescente che ti fa girare la testa. Ma lentamente ti tornano le forze, la fatica scompare dal

tuo viso, ogni malattia è guarita, le tue membra si rigenerano. Riguadagni tutti i punti di Vita e di Forza che avevi perso dopo la partenza da Karnak. Vai al **21**.

415

Passi la mano su tutte e quattro le colonne, ma non noti differenze di rilievo. Con gli occhi abituati a cercare oltre le apparenze, esamini gli interstizi nelle sculture che simboleggiano gli dei; forse una di queste colonne nasconde un'entrata segreta per un altro livello della tomba. Devi trovare il meccanismo che potrebbe condurti al nascondiglio di Antarsis. Scegli la colonna con l'immagine di Geb (**397**), di Iside (**478**), di Osiride (**99**) o di Thot (**266**)?

416

Ben presto tiri un sospiro di sollievo: un egiziano grassottello, spettinato, mezzo addormentato, esce faticosamente dal sarcofago, e tu nascondi in fretta lo scalpello dietro la schiena.
«Beh, che cosa vuoi? Non sai che a quest'ora le persone oneste dormono? Non hai il minimo rispetto! Mi svegli in piena notte, ma sai chi sono? Khes'Enbuah, e tu mi disturbi come se fossi a tua disposizione! Dovrei buttarti fuori, cafone!» Hai disceso il Nilo in barca? Se sì, vai al **525**. Altrimenti, vai al **57**.

417

Sei riuscito a sbarazzarti delle guardie senza tradire la tua presenza. Se vuoi dirigerti verso la Quarta Piramide tronca del faraone Asphren, vai al **38**. Altrimenti, avvicinati alla Sfinge e vai al **47**.

418

Conduci il tuo cavallo per un po' verso sud, poi giri verso ovest. Parecchie ore più tardi ti accorgi di aver girato in tondo e non hai idea di dove si trovi effettivamente la tomba. Scendi a terra per studiare la situazione, ma in quel momento uno scorpione della specie più velenosa scivola tra le rocce e ti punge alla coscia destra. Lanci un grido di dolore e schiacci l'insetto, ma è troppo tardi: il veleno ti entra nel sangue e la gamba si gonfia vistosamente! Muori tra atroci sofferenze, e la tua avventura finisce qui, nella sabbia del deserto, dove spesso chi non conosce la strada trova la morte!

419

Scegli il passaggio di sinistra: qui riesci a stare dritto, e l'aria è più fresca. Percorri circa un chilometro, prima di incontrare un ostacolo imprevisto: una trappola aperta nel pavimento, che interrompe il tunnel in tutta la sua larghezza. Sul fondo della trappola sono piantati dei pali aguzzi che salgono fino alla volta; altri pali spezzati stanno sul pavimento dall'altra parte di questa trappola mortale. Qualcuno deve aver cercato di superare questo passaggio, e ha fatto scattare la trappola: infatti uno scheletro è sospeso tra il pavimento e il soffitto, trafitto da due pali!
Vuoi provare a saltare attraverso l'apertura creata dai pali spezzati? Vai al **177**. Vuoi saltare afferrando

un palo come leva per arrivare dall'altra parte? Vai al **537**. Preferisci cambiare strada e tornare all'incrocio? Vai allora al **459**.

420

Entri nella seconda stanza: sulle pareti sono scolpiti dei bassorilievi che raffigurano la gloria e le conquiste del faraone Asphren, così che tutta l'ampiezza smisurata della costruzione ne è rivestita. La camera però è vuota; c'è solo una grande statua nera, sistemata al centro, che domina su un cofano di ebano. Cosa fai?

Esplori la stanza?	Vai al **447**.
Ti avvicini alla statua?	Vai al **282**.
Apri il cofano?	Vai al **574**.

421

Procedi per alcune ore, finché il sole sparisce all'orizzonte e un denso mantello d'ombre ricopre le dune. Cadi per la fatica e decidi quindi di dormire un po' per riprendere le forze. Se non hai acqua o se non ne hai presa all'oasi, vai al **44**. Altrimenti bevi una razione e offrine un'altra al cavallo. Se hai comperato delle provviste, mangia pure e dai da mangiare anche al tuo animale. Cancella dal Registro di Equipaggiamento 2 razioni. Riguadagni così 2 punti di Vita. Vai al **223**.

422

Le mummie si polverizzano immediatamente. Se hai utilizzato un anello si disintegra anche quello, e non puoi più servirtene in futuro. Sussultando ogni volta che vedi un altro sarcofago continui il cammino e vai al **505**.

423

Sempre in silenzio ti siedi ai bordi del letto, e pieghi dolcemente la testa: forse basta un bacio per svegliare la bella addormentata! Posi le labbra sulla sua bocca, ma il contatto ti dà una sensazione di freddo e di qualcosa di disumano. Fai un salto indietro, sorpreso, e in quel momento la testa della giovane si fonde in una massa informe e in movimento: il Letto dalla Testa Umana riprende la sua forma originale e tenta di afferrarti con le sue mascelle verticali. Ti precipiti fuori dalla sua portata, ma il mostro riesce ad afferrarti la gamba sinistra. Vai al **227** per combattere il mostro, ma hai perso automaticamente il primo attacco per la ferita che ti ha inferto.

424

Afferri un palo ma ci sbatti contro in pieno, e il colpo è piuttosto violento. Perdi 1 punto di Vita. Comunque i tuoi calcoli erano giusti. Giri su te stesso, poi ti lasci scivolare fino in fondo alla fossa. E adesso devi uscire da questo buco! Vedi un pezzo di palo spezzato a terra e lo raccogli. Lo utilizzi per scavare nella parete delle tacche che ti serviranno come presa per riguadagnare la superficie. Dopo un'ora sei già quasi arrivato al livello del suolo. Un ultimo sforzo e ci sei! Se vuoi, puoi conservare il pezzo di legno di cui ti sei servito (in questo caso segnalo sul Registro d'Equipaggiamento). Dopo esserti ripreso dalla fatica, prosegui il cammino nel corridoio. Vai al **158**.

426 - *Il rettile incandescente si ingrandisce a una velocità impressionante . . .*

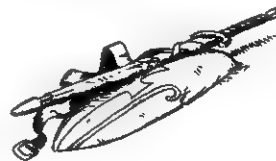
425

Queste ore di riposo ti hanno fatto bene. Calcoli che il cambio della guardia non dovrebbe tardare, e decidi di agire immediatamente: con prudenza procedi verso il Tempio di Amon-Ra. Per caso hai un sigillo con l'immagine di Ankh? Se sì, vai al **160**. Altrimenti, vai al **554**.

426

L'animale si incendia! Dalle scaglie si sviluppano grandi fiammate rossastre, che scatenano un calore insopportabile, e inoltre il rettile cresce a una velocità impressionante. Indietreggi spaventato da questo braciere ardente; se Buruandana ti ha dato un bastone, vai al **75**. In caso contrario, vai al **151**.

427

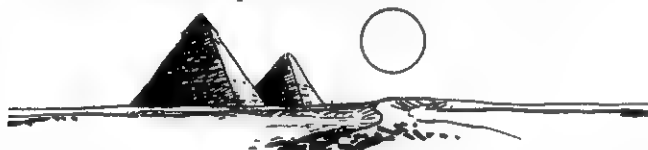
Smuovi i resti putrescenti della Testa senza Corpo, ma inutilmente. Durante la lotta tutto quel che aveva valore sul cranio di quell'odioso avversario si è ridotto in frantumi. Dalla rabbia, calpesti i pezzi di cervello che escono dalle orbite del cranio, poi ti rimetti in marcia. Vai al **156**.

428

Una luce violenta illumina la stanza, e la Creatura di Bava Filamentosa è trasformata immediatamente in pietra. Non devi più temere i suoi succhi digestivi dalla forza corrosiva, o il suo devastante appetito. Vai al **563**.

429

Sguaini rapidamente la spada. La battaglia è ormai generalizzata e senti solo grida di dolore e imprecazioni. Ti accorgi che Irakhnis è in una posizione pericolosa: due Uomini Sabbia l'hanno costretto contro il fianco di un dromedario e non è abbastanza abile per liberarsi da questa posizione pericolosa. Decidi di eliminare velocemente il tuo aggressore per poter dare man forte a questo giovane nobile egiziano. Combatti i suoi due avversari separatamente.

1° Uomo Sabbia	Forza 12	Vita 4
2° Uomo Sabbia	Forza 13	Vita 5

Se riesci a battere questi due avversari, vai al **582**.

430

Karnak e il Tempio di Amon-Ra sono ormai in vista. Tutt'intorno vedi la luce di molti fuochi di bivacco, segnale di una guarnigione numerosa. Avanzi con molta prudenza, attento a non farti scoprire, e finalmente arrivi sulla parte posteriore del Tempio. Un vecchio pozzo lì vicino ti offrirà un buon riparo per la notte, perché è fuori dal cammino delle guardie di ronda. Osservi per qualche tempo i movimenti delle guardie; poi, siccome sono molto regolari, nell'attimo propizio corri fino al pozzo. Solo la luna illumina il paesaggio, e tu cominci a sentire la fatica. Prendi un po' d'acqua dal pozzo e ti stendi a terra, nascosto nell'ombra. Non riesci a resistere al sonno, e questo riposo ti restituisce 3 punti di Vita. Vai al **425**.

431

La piazza del mercato brulica di passanti, e questa agitazione è propizia alla tua ricerca. Dove vai nella speranza di trovare tracce del gran sacerdote Antarsis? Scegli dove dirigerti, se non l'hai già fatto.

Verso una vendita all'asta?	Vai al **228**.
Verso un venditore dall'aspetto piuttosto modesto?	Vai al **46**.
Verso un crocchio di persone lì vicino?	Vai al **129**.

432

La lotta è stata dura, ma sei riuscito a vincere il tuo avversario: l'Uomo Serpente è morto. Passi la mano sul suo viso a scaglie, per essere sicuro che non aprirà più gli occhi. Un bracciale al polso della guardia nera attira la tua attenzione: è d'oro cesellato, con dei cobra intrecciati. Se vuoi provare questo bracciale, vai al **579**. Se preferisci continuare la visita nel Tempio senza badare al monile, vai al **53**.

433

Visto che il combattimento sta volgendo a suo sfavore, il Cobra umano lo interrompe, torna sul suo piedistallo e riprende la posizione di prima, quella cioè di una statua immobile. Se vuoi e non l'hai già fatto, puoi prendere la statuetta del falcone bianco coronato d'oro (in questo caso segnala sul Registro d'Equipaggiamento). Poi esci dalla cappella di Seth. Vai al **376**.

434

Cammini fino alla parete di sinistra e ti fermi davanti alle nicchie riservate alle offerte. La prima nicchia

scavata nella parete conserva parecchie razioni di cibi diversi: cereali, frutta secca, un'urna con vino dolce. Gli Egiziani vogliono che ai loro defunti non manchi mai il cibo nell'aldilà. La seconda nicchia contiene una coppa di vetro soffiato, di un blu intenso, nella quale si trova una gran quantità di pezzi d'oro su cui è incisa l'effigie di antichi faraoni: così il defunto potrà comprare quello che desidera nel regno dei morti. La terza nicchia contiene un oggetto chiuso in un drappo di stoffa verde scuro. Non sai di cosa si tratti.

E adesso vuoi prendere le razioni di cibo?	Vai al **130**.
Prendi i pezzi d'oro?	Vai al **204**.
Prendi l'oggetto avvolto nel drappo?	Vai al **524**.
Vuoi deporre un'offerta?	Vai al **483**.
Vuoi guardare anche la parete di destra?	Vai al **309**.
Vuoi abbandonare subito quel posto?	Vai al **576**.

435

Ringrazi il venditore per quel che ti ha venduto: «Io vengo da lontano e sono alla ricerca di Antarsis, mercante. Sai mica dove lo posso trovare?» gli chiedi. Ma purtroppo dice di non saperlo: «Non sono di queste parti, viaggiatore. Non ti posso essere utile. Ma penso che altri qui sulla piazza sapranno dirigere i tuoi passi». Saluti il venditore ambulante: «Gloria ad Akhenaton!» e ti dirigi verso un piccolo gruppo di persone lì vicino (**129**); o vai ad una vendita all'asta che ha luogo un po' più lontano, sulla piazza (**228**)? Se invece decidi di abbandonare il mercato subito, vai al **481**.

436

Spingi il pannello con ogni precauzione, allontanandoti ad ogni rumore sospetto temendo qualche trappola mortale. Ma per fortuna il pannello scivola delicatamente, e scopri una seconda stanza ancora più grande di quella che hai già visto. Vai al **111**.

437

Va tutto bene; la torcia illumina la scala, che ti sembra in ordine e solida. Ma appena appoggi il piede sul terzo scalino senti uno scatto, e improvvisamente un sistema idraulico fa oscillare lo scalino. Perdi l'equilibrio e cadi fino in fondo alla gradinata. Questo capitombolo ti costa 1 punto di Vita! Vai al **159**.

438

La lama della spada brilla alla luce della torcia. Devi combattere i due primi avversari contemporaneamente; ad ogni assalto, tira due dadi per sapere a quanto ammonta la tua Forza d'Attacco e due dadi per sapere quella dei tuoi avversari. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella dei tuoi avversari, li uccidi entrambi. Se è superiore a quella di uno e inferiore a quella dell'altro, colpisci il primo, ma il secondo ti ferisce. Se la tua Forza d'Attacco è inferiore a quella dei tuoi avversari, ti colpiscono entrambi.

1° Uomo Gatto	Forza 10	Vita 9
2° Uomo Gatto	Forza 10	Vita 10

Se riesci a vincere, vai al **545**.

439

Estrai dalla bisaccia la Bacchetta che ti permette di creare le palle di fuoco magico. Appena punti il bastoncino in direzione della Creatura, prende corpo

una fiammata che diventa sempre più grande. Ben presto la stanza è illuminata da una luce brillante che ti asciuga la pelle, ma per fortuna hai i riflessi pronti e chiudi appena in tempo gli occhi. Un odore pestilenziale di materia organica carbonizzata invade l'aria, e appena osi di nuovo aprire gli occhi, proprio dove fino a pochi secondi prima si trovava il mostro adesso si trova un mucchio di cenere nerastra. Vai al **563**.

440

Per fortuna il tuo talento d'attore è davvero straordinario, e le guardie non possono resistere al tuo humour e si mettono a ridere fino alle lacrime. Approfitti della loro ilarità per entrare di soppiatto nel Tempio. Vai al **53**.

441

Svolgi il rotolo di papiro sotto lo sguardo attento delle guardie: credono di trovarsi di fronte a un messaggero reale in procinto di presentare il salvacondotto. Leggi rapidamente le iscrizioni magiche ad alta voce, poi formuli l'ordine: «Non mi avete visto, non sapete chi sono, e adesso continuerete la ronda compiendo il giro della Grande Piramide di Cheope. Vigilate, o le vostre teste cadranno sotto la scure del boia domattina all'alba!» Le due guardie, come se fossero state richiamate da un ordine urgente, si allontanano a grandi passi senza più degnarti di un solo sguardo. Benedici la bella Faltine che ti ha dato questo incantesimo, di cui però non potrai più servirti perché la pergamena si è polverizzata. Vai al **417**.

442

L'orrenda Testa senza Corpo si butta su di te con l'aiuto della magia, e cerca di morderti. Indietreggi per schivare il suo attacco, ma è troppo tardi: ti ha morso il labbro inferiore! Il sangue ti scorre a fiotti dalla bocca e trattieni a stento un grido. Perdi 1 punto di Vita dal totale di base, almeno finché non verrai medicato. Adesso devi dimenticare l'atroce dolore e combattere questo perfido piccolo mostro. Vai al **70**.

443

Abbassare la guardia durante un combattimento non è nel tuo stile, e per di più non sai in quale pasticcio sei finito. La mummia che stai affrontando è debole e riesci a batterla rapidamente. Nel frattempo il piccoletto scarmigliato sta gridando a più non posso; allontani con un calcio il corpo della mummia ormai privo di vita e affronti questo personaggio.
«Imbecille!» ti apostrofa. «Non hai capito che questo disgraziato era ancora vivo! Devono averlo avvolto nelle bende per sbaglio! O è stato portato qui e messo nel sarcofago durante la mia assenza! Avresti potuto salvargli la vita, invece di ammazzarlo a colpi di spada! Io, Khes'Enbuah, non avrei mai creduto di avere delle noie a causa di un cretino di tal fatta! Vattene, e in fretta, altrimenti chiamo le guardie!».
Se ignori le sue minacce e decidi di rischiare di incontrare la pattuglia, vai al **57**. Se preferisci non correre rischi di nessun genere, puoi andartene e visitare (se non l'hai già fatto) la casa decorata con un compasso (**8**), o l'edificio da cui arriva uno strano odore (**117**). Puoi anche decidere di abbandonare il villaggio e partire direttamente per la tomba, se sai dove si trova. In questo caso, vai all'**81**.

444

Per puro caso sei sfuggito a un enorme masso, del peso di due tonnellate, che si è schiantato al suolo pochi metri davanti a te; ma eri stato messo in allarme dalla caduta di alcune pietre più piccole. La cotta di maglia non ti ha offerto protezione sufficiente per uscire indenne da questo incidente: perdi 2 punti di Vita. Prudente, decidi di imboccare un'altra strada. Preferisci seguire la parete di destra (**164**), attraversare dritto la stanza (**352**) o tornare all'accampamento (**509**)?

445

Non scopri niente di nuovo. Dietro la statua di Seth non c'è nessuna uscita segreta, e il cofano è nello stesso stato in cui l'avevi lasciato. Se non l'avevi aperto, puoi farlo ora (**140**) prima di continuare il cammino (**262**).

446

La frutta che ti propone di acquistare questo mercante ti sembra veramente squisita. Ti costeranno 1 pezzo d'oro, questi datteri freschi e queste mandorle tenere. Quando li mangerai ti ridaranno 1 punto di Vita. Il mercante ha anche dell'altra frutta secca dalle proprietà curative ed energetiche. Per 3 pezzi d'oro, ti restituiranno 2 punti di Vita. Puoi acquistare 1 razione dell'uno o dell'altro prodotto. Se non hai oro, o se preferisci continuare la passeggiata, vai al **431**. Se comperi la frutta, segnala sul Registro di Equipaggiamento. Nel caso non l'avessi ancora fatto, puoi comperare dei legumi rossi (**550**) o del pepe e del sale (**570**).

447

La tua prima impressione era esatta, in questa stanza non c'è altro che ti interessi. Vuoi aprire il cofano (**574**) o esaminare la statua (**282**)?

448

«Che il tuo desiderio sia soddisfatto!» La Fenice vola via e sparisce con grazia in lontananza; i dolori che ti attanagliavano le membra sono spariti, le piaghe aperte si sono chiuse senza lasciare cicatrici. Incredulo, non ti fidi ancora di quel che vedi e hai bisogno di toccare con mano i muscoli saldi, le braccia intatte, senza il benché minimo graffio, il petto integro. Torni al totale iniziale dei punti di Vita e di Forza. Ti dirigi con cautela verso l'accampamento. Vai al **202**.

449

Tiri il cavallo per la briglia, e quello si muove senza fare il minimo rumore. Osservando ininterrottamente con la coda dell'occhio il mercante porti il cavallo fuori del recinto. Il suo mantello è molto lucido, e testimonia tutte le attenzioni di cui quell'animale è sicuramente circondato. Solo la sua magrezza gli impedisce di rivaleggiare con le migliori bestie che hai avuto nella vita passata, al di là dei mari e dei secoli. Al riparo da sguardi indiscreti, dietro un muro di terracotta, accarezzi il fianco ansimante del cavallo. Nessuno ha notato la tua azione colpevole, e grazie a

450 - *La statua della creatura mezzo uomo e mezzo avvoltoio si anima senza gridare e lascia il piedistallo . . .*

questo animale potrai continuare la ricerca e sperare di scoprire la strada che conduce alla lontana Shangri-La; però perdi il tuo potere di conversione fino alla fine dell'avventura. Ora sei pronto a lanciarti sulla pista carovaniera: vuoi rischiare e procurarti qualche provvista (**183**)? In caso contrario vai al **171**.

450

Stai per varcare la soglia della cappella, quando l'Avvoltoio umano spiega le ali, si anima completamente, lascia la parete e plana su di te come un uccello da preda. Se hai per caso una statuetta che rappresenta un falco, vai al **367**. Altrimenti, vai al **567**.

451

Sposti dolcemente la tenda che nasconde la sala successiva agli sguardi indiscreti e guardi con attenzione: non ci sono guardie, anche se non riesci a distinguere bene. Una grande vasca piena d'acqua occupa la parte centrale ed emana un vapore denso, che riempie tutta la stanza. Due corsie si affiancano alla vasca, una a sinistra e una a destra. Qui non sembra che ci sia nessun sacerdote, senza dubbio sono le terme del Tempio. Entri silenziosamente nella sala piena di vapore. Cosa vuoi fare?

Imbocchi la corsia di destra?	Vai al **27**.
Immergi la mano nella vasca?	Vai al **286**.
Imbocchi la corsia di sinistra?	Vai al **383**.

452

Sguaini la spada, ma hai già perso il primo attacco.

Mummia	Forza 7	Vita 8

Quando vinci il secondo attacco, vai al **366**.

453

Resti in silenzio e ti stendi di fianco alla ragazza: il letto è soffice. Allunghi la mano verso la ragazza, una principessa egiziana sicuramente, vista la sua bellezza; oppure può essere una sacerdotessa di Iside. Ma invece di trovare delle forme gradevoli e una pelle di velluto, senti solo una massa informe e molle. Cosa significa? Improvvisamente senti una tremenda scossa: cerchi di dibatterti, ma il letto si chiude inesorabilmente su di te, è una massa in movimento che ti riempie la bocca e ti soffoca. Capisci solo adesso che quella non è mai stata una bella ragazza addormentata: era solo un'illusione, una forma adottata da questo mostruoso Letto dalla Testa Umana per attirare le vittime come gli insetti nella ragnatela. Ormai hai rinunciato a dibatterti: il letto ti avvolge nelle sue enormi mascelle verticali, che si chiudono inesorabilmente. Ti digerirà presto, dopo averti ridotto ad una materia molle e informe.

454

Ti guardi intorno nel vestibolo: c'è solo un cofano vuoto e impolverato, e due sgabelli spaiati. Hai perso il naso durante il combattimento con la Testa senza Corpo? Se sì, vai all'**88**. Altrimenti vai al **518**.

455

Vuoti il tuo piccolo sacco di rubini nella mano destra, chiamando le guardie: «Buonasera, amici! Spero che riserverete una buona accoglienza a un modesto giocoliere che viaggia attraverso l'Egitto con l'intenzione di divertire un po' quelli che incontra!» Le tue parole lasciano perplesse le guardie, comunque hanno ascoltato quel che volevi dire . . .

«Guardate queste pietre rosse luminose, amici miei, dei rubini della più bella qualità! Non ne avete mai visti di simili! E guardate cosa posso fare con la mia abilità!» Butti in aria il pugno di piccoli rubini e cominci a farli girare in cerchio. Le guardie non ti perdono d'occhio, e una mossa sbagliata potrebbe costarti cara . . . Ma riesci a continuare il gioco senza intoppi, finché un improvviso colpo di vento solleva della sabbia che ti entra negli occhi: lasci cadere due pietre. Disorientato, pensi che sia ormai impossibile evitare il combattimento, ma con grande sorpresa vedi che le guardie si buttano sui rubini caduti. La loro avidità ti incoraggia: getti per terra il resto delle gemme, e mentre loro setacciano la sabbia alla ricerca dei rubini entri di soppiatto nel Tempio. Vai al **53**.

456

Dai un colpo secco con il taglio della mano sulla nuca della guardia, che cade in silenzio. Ma improvvisamente il fascio di luce di una lanterna fende l'oscurità e ti illumina il viso, poi senti che un colpo violento sulla testa ti fa svenire. Delle mani rudi e forti ti buttano a terra e ti legano i polsi; hai la bocca piena di sabbia, e fai fatica a respirare. Finalmente senti che la pressione sulla schiena si allenta, e una voce autoritaria dice: «Bella mossa! Siamo riusciti finalmente a catturare uno di quei predoni inafferrabili. Frugatelo, confiscategli tutto quello che ha, incatenatelo! Domani decideremo cosa fare di lui. Non so ancora se lo venderemo come schiavo o se lo daremo alle autorità . . .». Due uomini ti prendono la bisaccia e la spada e ti abbandonano, sempre legato, in un angolo un po' nascosto dell'accampamento. La notte è lunga e fredda. Hai fame. Perdi così 2 punti di Vita. Adesso vai al **30**.

457

Giri la schiena all'altare e ti appresti ad uscire dalla cappella. In quel momento la statua del Cobra umano si anima e srotola il suo corpo verso di te. Se hai una statuetta che rappresenta un cobra, vai all'**11**. Altrimenti, vai al **73**.

458

Il suo corpo è ricoperto da una tunica fine di lino, bordata da fili d'oro e d'argento; quell'uomo potrebbe avere una sessantina d'anni. La fronte stempiata e i lunghi capelli bianchi gli conferiscono un'aria dignitosa e che incute rispetto. Lo sguardo gli si illumina appena ti vede: «Buonasera straniero» ti dice. «Il mio nome è Rutmes. Sono un mercante di granaglie, che ha deciso di evitare l'agitazione di Tebe da quando Akhenaton veglia sul destino del nostro paese. Non mi interesso affatto di religione, ma è certo che simili disordini non giovano ai commerci. Ma ecco che parlo a ruota libera, mentre tu muori di fame. Accetterai sicuramente di partecipare al mio pasto . . .». Ti siedi di fronte a lui, e prendi due gallette e una borraccia piena di orzo fermentato. La cena non è saporita, ma nutriente. Aggiungi 2 punti di Vita al totale. «Prima di offrirti, come vuole il nostro costume, ospitalità sotto la mia tenda» riprende Rutmes, «permettimi di offrirti un bicchiere di alcool raro, che viene distillato sulle coste della Macedonia. Ha delle virtù curative miracolose. Il segreto di fabbricazione è andato perduto e di questa bevanda rimangono ormai solo poche bottiglie sparse per il mondo». Lo ringrazi di cuore per questo regalo generoso, e appena avvicini il flacone alle narici senti un dolce aroma. È ora di dormire. Vuoi bere il contenuto della fiala prima di dormire (**258**) o preferisci berlo un'altra volta (**194**)?

459

Dopo una lunga marcia, ti ritrovi al bivio. Ma questo tragitto inutile ti ha stancato, i vapori dei gas sotterranei fanno sentire i loro effetti e perdi 2 punti di Vita. Adesso che strada prendi: quella di sinistra (**419**) o quella di destra (**113**)?

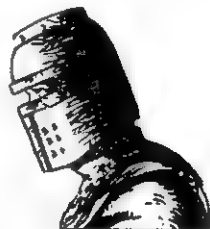
460

Il cavallo va a pascolare un po' intorno, e tu ti sdrai comodamente all'ombra di un grande tronco di dattero. Cancella una razione dal Registro d'Equipaggiamento e aggiungi 2 punti di Vita al totale per questo pasto frugale ma nutriente. Improvvisamente senti uno strano scricchiolio dietro di te, e pieno di paura ti alzi e impugni la spada. Sei di fronte a uno Scorpione Gigante. La sua coda si solleva per quasi due metri da terra, e il suo pungiglione velenoso misura circa venti centimetri. Inutile ormai cercare di fare il furbo o usare un incantesimo, perché la bestia è troppo vicina e una mossa sbagliata ti costerebbe la vita: devi batterti con la spada. Vai al **302**.

461

La Sfinge ti guarda con i suoi occhi tristi, poi svanisce nel nulla; ora puoi muoverti. Vai al **218**.

462

Gli Scheletri non sembrano colpiti dalla tua magia. L'incantesimo contro i Morti Viventi agisce sulle terminazioni nervose del cadavere solo se il cervello non è stato ancora irrimediabilmente danneggiato dalla putrefazione. La tua magia si è rivelata inefficace e adesso vai al **389**. (Fortunatamente per te, l'anello non ti si è disintegrato al dito: quindi potrai ancora ricorrere al suo potere in futuro.)

463

Cammini per un po' sotto un sole cocente; lungo il Nilo i contadini irrigano i campi, mentre grandi barche risalgono il grande fiume. Palmizi e datteri, ibischi e piante aromatiche rendono meravigliosa questa valle. Hai mangiato e riposato prima di partire da Tebe? In caso contrario perdi 2 punti di Vita, perché la fatica ti pesa enormemente. Ben presto riesci a distinguere il cuore della Valle dei Re, sull'altra riva del fiume. Davanti a te si ergono maestosi i Templi di Karnak e Luxor e il magnifico Tempio di Amon-Ra, immenso edificio costruito per la gloria degli dei egiziani.
Gli affreschi che lo decorano sono ravvivati da vivaci colori, e il disco solare, simbolo dell'unico dio Aton, ha sostituito quelli delle altre divinità d'Egitto. Pattuglie di guardie circolano attorno al Tempio, ma vedi che la parte posteriore è meno sorvegliata del resto. Ti nascondi tra gli alberi profumati e aspetti la notte. Appena le stelle appaiono in cielo, ritieni sia arrivato il momento di abbandonare il tuo nascondiglio e prosegui a piedi fino al Tempio. Vai al **425**.

464

Ti avvicini alla giovane principessa incatenata: «Mia signora, sono il tuo servitore» esclami, inginocchiandoti a terra. «Cosa posso fare per te, adesso che ti ho liberata da questi infami carcerieri? Ma perché erano così crudeli con te?» Il viso pallidissimo dell'affascinante principessa si illumina: «Mi hai salvato la vita» mormora. «Chiunque tu sia, ti ringrazio. Liberami, ti scongiuro, e ti racconterò la mia triste storia, amico mio!» E adesso:

Liberi la principessa?	Vai al **523**.
La uccidi?	Vai al **375**.
L'abbandoni al suo destino?	Vai al **482**.

465

Il cadavere dello Scorpione giace sotto il sole rovente. Pulisci la tua arma con una foglia e calmi il cavallo, che sta ancora scalpitando di paura. Vuoi andartene subito **(421)** o preferisci esplorare meglio l'oasi **(306)**?

466

Cosa offri per comprare il loro silenzio?

15 pezzi d'oro per ciascuno?	Vai al **358**.
Un orecchino tempestato di diamanti?	Vai al **139**.
Una statuetta di giada che rappresenta un cobra?	Vai al **502**.
Una collana di perle grezze?	Vai al **580**.
Una statuetta che rappresenta un falcone bianco con una corona d'oro?	Vai al **270**.

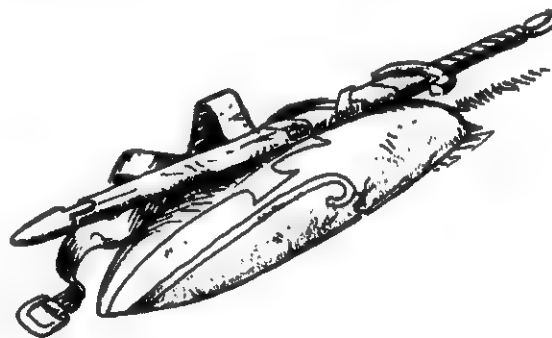
Se non hai abbastanza oro, vuoi cercare di addolcirli discutendo con loro (**255**), o preferisci combattere (**76**)?

467

Il tuo olfatto è in allarme per un improvviso strano odore, piuttosto amaro. Questo vapore verde dev'essere velenoso! Ma ormai il gas ha già fatto effetto: togli 1 punto di Forza dal totale di partenza finché resti nella tomba di Hatscepsut. Ti precipiti fino alla porta della sala successiva. Vai al **60**.

468

Se hai un anello di lapislazzuli vai al **546**.
Spossato da tutte queste prove, con le gambe che cedono, sguaini la tua larga spada ancora sporca di sangue. È impossibile attaccare contemporaneamente questi tre mostri con la testa di sciacallo; devi contare sull'effetto sorpresa ed eliminarne uno prima che gli altri due possano reagire. Su quale dei tre sfoghi la tua rabbia?

Quello di sinistra?	Vai al **369**.
Quello di mezzo?	Vai al **361**.
Quello di destra?	Vai al **240**.

469

Appena ti sente arrivare, l'uomo solleva la testa. Vedi immediatamente gli enormi anelli d'argento che pendono dai suoi lobi, una cinghia di cuoio rosso intrecciato che gli circonda la fronte e uno spaventoso buco al posto dell'occhio destro. Il viso è addolcito da un sorriso franco: «Buonasera, caro compagno di viaggio» dichiara. «Non ti avevo più visto dopo la

partenza. Cosa dici, vuoi dividere con me questa cena?» mentre parla estrae dallo zaino delle cavallette carnose, che infila in uno spiedo. Poi lo appoggia sul fuoco e un acre odore di carne carbonizzata riempie l'aria. Se vuoi accettare l'invito vai al **122**. Altrimenti, vai al **162**.

470

Srotoli la pergamena che contiene l'incantesimo d'obbedienza che ti ha donato Faltine, mentre le guardie pensano che tu cerchi il salvacondotto che ti avrebbe dato il faraone in persona. Leggi ad alta voce la formula magica che c'è scritta, poi formuli l'ordine: «Gambe in spalla e correte fino a Menfi senza fermarvi!» E le guardie, come colpite da improvvisa demenza, corrono a più non posso verso nord. Per loro fortuna l'effetto dell'incantesimo dura solo dodici ore! Purtroppo il rotolo si disintegra e devi cancellarlo dal Registro d'Equipaggiamento. Via libera: puoi entrare nel Tempio. Vai al **53**.

471

Ti inginocchi davanti alla porta, cercando una fessura attraverso cui guardare: ma il legno è integro. Invece percepisci dei lamenti soffocati che provengono dall'interno. Vuoi sfondare la porta (**292**) o imboccare la scala (**56**)?

472

Sali le scale e riattraversi le due sale, ansioso di respirare di nuovo l'aria fresca e di ritrovare la tranquillità della carovana. Cammini più velocemente, e hai l'impressione che il tuo sacco sia più leggero. Ti fermi per un istante all'entrata del monumento, solo per sistemarlo meglio in spalla: lo scuoti, ma non

469 - *Il piccolo nubiano si sta preparando il pasto: uno spiedino di insetti alla griglia*

senti la musica rassicurante dei pezzi d'oro che tintinnano. Agitato dal dubbio e dal sospetto, lo lasci cadere a terra e lo apri. C'è solo della sabbia! Tutti i pezzi d'oro che ci avevi infilato sono scomparsi. Cancellali dal Registro d'Equipaggiamento. Di pessimo umore, essendo svaniti tutti i tuoi sogni, te ne torni all'accampamento della carovana maledicendo quella dannata tomba. Vai al **509**.

473

Sguaini la spada e sferri dei colpi violenti sul pannello di legno dipinto, e le schegge ti volano negli occhi. Il pannello nasconde l'entrata di una seconda stanza, come sospettavi. Continui ad aprirti un passaggio con l'aiuto della spada e vai al **111**.

474

Balzi sulla sentinella e inizi un duello feroce. Insospettiti dal fracasso e dal furore dei colpi, accorrono altri viaggiatori con le armi in pugno. Nel vedere la guardia in difficoltà, ti circondano e ti afferrano ai fianchi: cerchi di spiegare alla meglio che sei solo un povero viaggiatore che ha perso il convoglio. Niente da fare, è troppo tardi. Perdi sangue da molte ferite e costoro non sembrano intendere ragione. Non sei assolutamente in grado di resistere a un così gran numero di assalitori, così muori nel deserto egiziano, alla luce tenera del crepuscolo, in un paese e in un'epoca che non sono i tuoi . . .

475

Entri nella minuscola stanza che per tradizione è adibita a sala di preghiera dei sacerdoti durante i trenta giorni di imbalsamazione del faraone. Non trovi che 10 pezzi d'oro in una ciotola di terracotta appoggiata su un tavolo; li prendi e te ne vai. La saracinesca ora si è abbassata per metà! Vuoi scivolare nella camera dove si trova il sarcofago (**354**) o visitare la stanza lì di fronte (**494**)?

476

Il Drappo ti si avvolge attorno al collo: ti manca l'aria, ti senti scoppiare i polmoni e la spada sta diventando pesantissima. I tuoi colpi non sono affatto precisi, le ginocchia ti si piegano e cadi a terra. Quando l'ultimo soffio di vita sta per abbandonare le tue labbra esangui, il Drappo abbandona la pressione mortale. Si srotola e ti ricopre dalla testa ai piedi, aderendo alle forme del tuo corpo. Con gli occhi fuori dalle orbite per il terrore, del tutto impotente, vedi che tutto ti scoppia all'interno del cervello, e vieni circondato da stregonerie che non hai mai osato immaginare neanche nei più tremendi incubi. Muori dopo un'agonia atroce, e quando ti alzi non hai più niente di umano. La tomba è nella più completa oscurità, ma riesci a vedere come in pieno giorno. Le tue articolazioni si sono irrigidite e la tua pelle ha assunto il colore tipico della carne in decomposizione. Ti sforzi di combattere il desiderio irragionevole che ti assale appena pensi al gran sacerdote Antarsis e a Shangri-La, ma non ce la fai. Una fame insostenibile ti attanaglia le viscere. Devi saziare il tuo appetito infernale, sentire il sangue caldo che ti cola tra le dita avide e il cuore ancora palpitante delle tue vittime scricchiolare tra i denti. Hai fame di carne umana! La luna è alta nel cielo e la carovana ti aspetta sotto le stelle. Sarà un banchetto di sogno . . .

477

La mole possente della Piramide sembra agitata da movimenti interni: tirando la catena hai liberato dei blocchi di pietra che scivolano dentro dei buchi nascosti; si mette in moto un meccanismo di contrappesi e il fondo della vasca si apre, mentre tutta l'acqua che conteneva fuoriesce. Adesso puoi attraversarla senza problemi. Vai al **420**.

478

Appoggi le mani sulla colonna con l'immagine della dea della fertilità e della magia. Iside è rappresentata mentre incanta una coppia di amanti abbracciati, con le mani piegate in un gesto sacro. Cerchi di premere il marmo all'altezza di una fessura sospetta, ma una luce di energia magica ti attraversa. Perdi 5 punti di Vita oppure uno degli oggetti magici, a scelta. Questa colonna, protetta dalle forze della dea Iside, non nasconde nessun passaggio segreto. E adesso, se non l'hai già fatto, cerca di trovare un meccanismo nella colonna con l'immagine di Geb (**397**), di Osiride (**99**) o di Thot (**266**). Se invece vuoi abbandonare questa sala, vai al **146**.

479

Raccogli i frammenti putrefatti della Testa, ma il solo ornamento di valore rimasto intatto, dopo la lotta di poco fa, è un grosso anello di lapislazzuli fissato nel naso sanguinolento del mostro. Lo stacchi con un gesto secco della spada e l'afferri (segnalo sul Registro d'Equipaggiamento). Poi ti rimetti in marcia (**156**).

480

Leggi ad alta voce l'incantesimo scritto sul papiro che ti ha regalato la dolce Faltine, per ringraziarti della tua generosità. Il rotolo si disintegra tra le tue dita, e lo Zombi rallenta la corsa, poi si ferma davanti a te. Il mostro resta fermo, incapace del minimo gesto, e aspetta un tuo ordine. «Sparisci per sempre dalla superficie della terra, Creatura del Male!» gli ordini. Lo Zombi oscilla sui talloni e compie lentamente mezzo giro, poi scavalca il bordo della caldaia e si inabissa nell'acido nauseabondo. Folle di dolore, il gobbo si getta a sua volta nello stesso liquido! Qui il tuo lavoro è finito . . . Vai al **68**.

481

Ti allontani dall'attività febbrile del mercato, attraverso stradine bordate da casette dipinte a colori pastello, rosa e giallo tenero, blu pallido, ocra leggero. Da queste abitazioni provengono rumori di vita familiare: stoviglie, conversazioni, grida di bambini . . . Ma questa tranquillità viene improvvisamente interrotta. Un uomo dal cranio rasato compare a qualche metro da te, seguito da una folla ostile, che gli tira sassi e frutta marcia. L'uomo (potrebbe essere un sacerdote) sembra sul punto di soccombere sotto gli assalitori. Vuoi aiutarlo (**152**) o preferisci restare in disparte (**85**)?

482

Rifletti per un attimo, poi prendi una decisione: «Mia dolce amica, la tua fronte così pallida e le tue labbra così rosse non mi ispirano troppa fiducia. Credo di aver capito cosa succede qui: questi che ho liberato erano le vere vittime; tu sei un vampiro, e quelli che erano stati rinchiusi con te dovevano ser-

vire a saziare la tua infernale sete! Ti voglio condannare a subire un calvario eterno! Deciderò io della tua sorte, principessa. Addio!» La principessa-vampiro non sopporta di essere presa in giro e si divincola, graffiando l'aria e lanciando terribili insulti. Poi ricomincia a supplicarti: «Pietà, gentile signore. Ti stai sbagliando. Io . . .». Ma ormai non la ascolti più, sei già lontano: non ci sono altre vie d'uscita e devi dirigerti verso la scala. Vai al **56**.

483

Decidi di deporre un'offerta in una delle nicchie, quale mezzo migliore per attirare la benevolenza degli spiriti di questo luogo? Scegli uno degli oggetti in tuo possesso (ma non le razioni di cibo) e cancellalo dal Registro d'Equipaggiamento. Poi lo metti delicatamente vicino all'amuleto, sul cuscino di velluto verde. Non succede niente, ma hai la certezza di avere agito correttamente. Adesso vuoi esaminare il muro di destra (**309**), o abbandonare questo corridoio (**576**)?

484

Una volta a bordo puoi trascorrere il tempo contemplando il Nilo, uno dei fiumi più belli della terra. Stormi di uccelli bianchi e neri volano sopra la barca. Sulle rive, uomini e donne irrigano le loro colture prendendo acqua dai canali provenienti dal fiume. Delle belle ragazze stanno facendo il bagno e cantano dolci melodie, mentre dei ragazzini le schizzano divertiti. Le bestie da tiro si dissetano e i pescatori trovano in queste acque il cibo quotidiano. In questo paese regna la prosperità.
Durante il viaggio fai amicizia con il comandante della barca e gli riveli in parte la ricerca che stai compiendo. «Così tu cerchi Antarsis, il gran sacerdote di Osiride» comincia. «Circolano molte voci sul destino dei sacerdoti che sono stati catturati dal faraone. Io sono solo un povero fenicio venuto qui per vivere in pace, queste storie non mi riguardano. Ma ho sentito dire molte cose, lungo il fiume. Il tuo sacerdote, per esempio, mi hanno raccontato che si nasconde nell'antica tomba di Hatscepsut, a sud di Antinopoli . . . Chissà, forse dovresti fare un giro da quelle parti» e con queste parole il capitano torna alle sue faccende.
Qualche giorno più tardi, per riparare una falla, la barca deve essere messa in secca per una settimana. Questo contrattempo ti mette in agitazione, ma il comandante, ricordandosi del vostro colloquio, ti dice: «Ascolta, per te questo contrattempo non capita a sproposito. Per fortuna abbiamo scaricato il carico ad Asyut, e capisco che tu non voglia aspettare una settimana. Facciamo così: noi dobbiamo caricare un sarcofago ad Antinopoli, dal mio amico Khes'Enbuah; non siamo molto lontani da quella città, così potresti prendere un cavallo e andare fin là ad avvisarlo che la mia barca arriverà con una settimana di ritardo. Che ne dici?» Questa proposta ti interessa, perché potresti avvicinarti alla tomba di Hatscepsut che si trova nei pressi di Antinopoli. E inoltre questo costruttore di sarcofagi forse ti può fornire delle notizie utili. «Va bene» acconsenti. «È il minimo che posso fare per ricambiare l'aiuto che mi hai dato!» Saluti il comandante e l'equipaggio e ti metti in cammino. Vai al **276**.

485

Con le dita tremanti stappi la fiala per non perdere neanche un secondo, e bevi il liquido con ansia feb-

brile. Ti sei assicurato la sopravvivenza ed esci dal fosso. Vuoi continuare lungo la parete (**247**) o scegli quella di sinistra (**399**) o attraversi la stanza tra le due colonne (**352**)?

486

Devi affrontare questi quattro Uomini Gatto, combattenti quasi invincibili che possono dilaniare le loro vittime con i loro artigli affilati. La stanza non è sufficientemente grande per lanciare una palla di fuoco magico, ma i tuoi avversari si impacciano a vicenda in uno spazio così ristretto. Ti attaccano in gruppi di due. Vuoi trasformarli in statue di pietra, se hai il papiro adatto (**529**); fare un incantesimo di indebolimento (**370**); utilizzare il tuo guanto distruttore (**250**); o semplicemente sguaini la spada (**438**)?

487

La Sfinge resta immobile per un attimo senza dire niente, poi ti ordina di inginocchiarti davanti a lei. Ti tocca la fronte con la zampa, poi sparisce nel nulla. Bah! Chissà cosa sono tutte queste statue bizzarre all'interno di questo animale di pietra? Ma poco importa. Adesso vai... Hai fatto male a fissare il tuo pensiero. Cosa ci fai qui? Akhenaton, Ankh, trovi... chi? Chi sei? Cerchi nei ricordi alla ricerca di luoghi e persone che hai conosciuto: il buon re Riccardo, la crociata per riconquistare Gerusalemme, poi la lunga strada verso la fortezza di... La tua memoria ha un vuoto vertiginoso nel quale perdi ogni speranza di ritorno. Hai dimenticato lo scopo della tua ricerca e la tua avventura finisce qui!

488

Spostando i lembi di stoffa attaccaticcia che ricoprono le pareti del corridoio, procedi cercando di superare il disgusto; ti senti molto stanco. Parecchi metri dopo il corridoio comincia a salire, poi si trasforma in un vero camino. Appoggi la schiena alla parete e ti aiuti con le braccia e con le gambe; poi, improvvisamente, il passaggio si blocca. Sulla parete c'è un'apertura attraverso la quale scorgi un muro di mattoni; ci scivoli dentro e vedi che nel muro sono fissati dei pioli. Un po' più in basso senti uno sciacquio dolce: ti trovi in un pozzo. Afferri subito un piolo e con un colpo d'anca esci dal passaggio, spossato ma vivo. Sali con prudenza, esercitando una discreta pressione su ogni piolo per assicurarti della loro solidità. Una volta in cima, guardi oltre il bordo del pozzo e vedi un grande edificio che riesci a riconoscere in base alle descrizioni che ti hanno fatto: il Tempio di Amon-Ra! Sei arrivato! Ci sono delle sentinelle di pattuglia, ma il pozzo in cui ti trovi è abbastanza lontano, quindi non ti vedranno. Esci senza far rumore e ti allunghi a terra, nell'ombra. Solo la luna illumina il paesaggio e non riesci a resistere alla tentazione di schiacciare un pisolino, dopo esserti dissetato con l'acqua del pozzo. Questo riposo ti restituisce 3 punti di Vita. Vai al **425**.

489

Sollevi dolcemente il coperchio, poi lo posi a terra vicino al sarcofago. Quando guardi dentro per vedere

cosa c'è, la sorpresa è enorme. Il sarcofago del faraone è vuoto! Lancia due dadi. Se fai 10 o più, vai al **557**. Altrimenti, vai al **372**.

490

Avanzi con prudenza, portando il peso su tutti i gradini pari della scala prima di appoggiarti completamente. Arrivi senza contrattempi in fondo alla scala, senza nemmeno scivolare sul muschio che prospera in questo posto umido. Davanti a te c'è un lungo corridoio, vai al **392**.

491

Ti sistemi alla meglio sull'albero, per mangiare qualche frutto gustoso: aggiungi al totale 2 punti di Vita. Improvvisamente senti uno strano rumore ai piedi dell'albero, e vedi uno Scorpione gigantesco che ti impedisce di scendere. La sua corazza nera riflette la luce come uno specchio, e sulla coda lunga circa due metri c'è un terribile aculeo velenoso. Che fai? Aspetti lì sull'albero, sperando che lo Scorpione se ne vada (**363**) o preferisci saltar giù e tentare di ferire l'animale con la spada (**137**)?

492

Fracassi il cranio di questo giovane nobile, incosciente al punto da questionare con te. La foga e l'ardore di Irakhnis non possono opporre resistenza alla tua esperienza nel combattimento all'arma bianca. Ma dei mormorii di disapprovazione circolano tra le persone che si sono radunate attorno al cadavere insanguinato. E prima che tu possa reagire, delle braccia muscolose ti afferrano da dietro e ti buttano a terra. Una mano invisibile ti disarma, e senti la voce di Araroth: «Peccato, straniero; la tua stupidità e la

tua forza sono veramente enormi, e non si sono affatto moderate in questa tragica occasione». Poi, rivolto ai suoi uomini: «Legatelo e lasciatelo a meditare per tutta la notte sul crimine che ha compiuto. Lo consegneremo alle autorità appena arriveremo a Menfi!» Due uomini ti prendono lo zaino e la spada e ti lasciano, ben legato, in mezzo agli escrementi. La notte è interminabile e freddissima. Hai fame. Perdi così 2 punti di Vita. Vai al **274**.

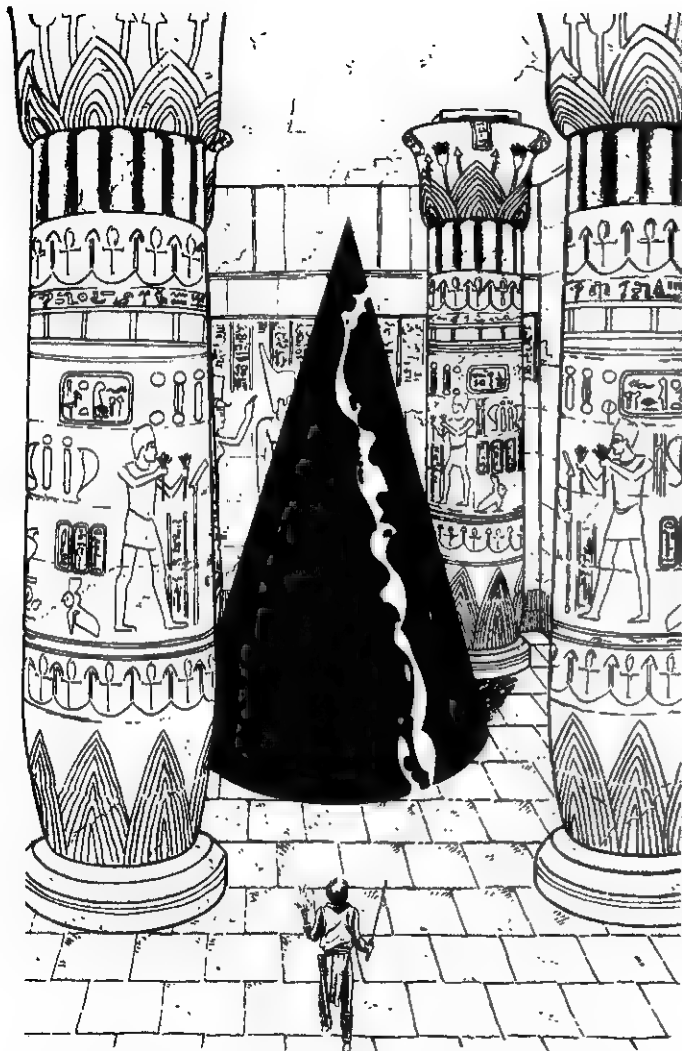
493

Un piccolo serpente color sabbia scivola lentamente ai piedi di una duna. Se nel corso dell'avventura hai trovato un bracciale di controllo sui rettili, vai al **378**. Altrimenti, vai al **175**.

494

Questa sala è perfettamente identica alla precedente, e scopri altri 10 pezzi d'oro. Ma appena esci ti accorgi che la saracinesca è scesa, e ti impedisce di entrare nella sala dei sarcofagi. Esplori la Piramide in lungo e in largo, ma non trovi alcun segno del passaggio o del nascondiglio di Antarsis: l'unica persona che poteva guidarti sulla strada di Shangri-La è introvabile! Non ti resta che abbandonare l'interno di questa Piramide e tentare di rifarti una vita in terra straniera. Mercenario, guerriero, commerciante, cantastorie, così potrai rivivere almeno col pensiero le tue avventure favolose . . . Le possibilità sono infinite. Ma la tua avventura finisce qui.

495

Resti un attimo in ascolto, e poi entri nella piccola sala di destra. È una cappella dalle proporzioni armoniose, da cui emana una grande serenità. La de-

497 - *Il centro della vasta sala è occupato da un fantastico cono di luce nera, con la punta verso l'alto . . .*

bole luce di una lampada a olio illumina, con una fiamma senza fine, l'altare del maestoso dio falco Horus. Dal soffitto scendono ghirlande dai colori vivaci, e le pareti sono decorate da geroglifici che narrano le gloriose imprese del dio. Al centro dell'altare, davanti ad una grande statua in bronzo di Horus, si trova una piccola statuetta alta venti centimetri che rappresenta un cobra reale. La parete con la porticina che hai attraversato per entrare è interamente decorata con l'immagine di un avvoltoio dalla testa umana, infaticabile servitore di Horus. E adesso: prendi la statuetta del cobra? Vai al **165**. Te ne vai? Allora vai al **450**.

496

Scendi la scala utilizzando solo gradini pari, e osservi attentamente il soffitto cercando di scoprire eventuali trappole nascoste. Ma sembra che vada tutto bene: giunto in fondo alla scala, ti prepari a proseguire il cammino. Vai al **237**.

497

Il passaggio segreto si chiude dietro di te, eccoti finalmente nel Tempio di Amon-Ra! Adesso devi trovare Antarsis e gli altri sacerdoti prigionieri. Esamini la sala: quattro immense colonne toccano il soffitto, e al centro del quadrato che delimitano c'è un altissimo cono d'ombra, del nero più nero, con la punta verso l'alto, che brilla di una luce inquietante. Vuoi abbandonare la stanza; per arrivare alla porta che si trova dall'altra parte, decidi di attraversare il cono **(222)** o di passargli di fianco **(521)**?

498

Il cadavere ancora fumante dell'Uomo Onisco si svuota lentamente del suo sangue verdastro. Con una raffica di pugni e sassate sei riuscito ad avere ragione di questo sinistro abitante del tunnel, e ora vedi nel fango il bagliore di un pezzo di metallo. Infili le dita nella melma e trovi una spada tutta arrugginita. Se non hai più la tua, puoi tenerla. Aggiungi in questo caso 1 punto di Forza al punteggio attuale. Dissotterri anche un pezzo d'oro, poi due, poi una decina: in tutto sono 15 pezzi, aggiungili agli altri.
In fondo al buco che hai scavato brilla ancora un oggetto, e dalla terra umida estrai un anello di platino. Se vuoi provarlo, vai al **295**. Se invece preferisci continuare a perlustrare il passaggio, vai al **138**.

499

Lancia un dado per vedere se il pungiglione ti ha ferito. Se la cifra che ottieni è compresa tra 2 e 5, non sei stato colpito mortalmente. Riprendi il combattimento (**302**) e non dimenticarti di tornare qui se lo Scorpione ti colpisce di nuovo. Se invece fai 1 o 6, il pungiglione ha oltrepassato la cotta di maglia e il veleno ti è già penetrato nel sangue. Se hai un controveleno, vai al **49**. Altrimenti, vai al **234**.

500

«Arrivi sicuramente da molto lontano, viaggiatore . . .» ti chiede l'uomo alto. «I tuoi abiti sono molto diversi da quelli degli abitanti di Tebe e di tutto l'Egitto». Stai per rispondergli, quando senti uno strano fruscio. Ma sei proprio sicuro? Sì! Approfittando della conversazione, il tuo compagno si preparava a rubarti la borsa! È un volgare ladro in azione! Così, senza pensarci tanto su, gli afferri il polso: «Fila, avanti! E non ti voglio più incontrare sul mio cammino! Non sarò così generoso la prossima volta!» esclami. Chi ha assistito alla scena acclama a gran voce, e loda il tuo coraggio. Un secondo più tardi il ladro è scomparso tra la folla, e tu ricominci ad osservare il gioco. Vuoi giocare (**15**) o andartene (**313**)?

501

Unisci le mani e fai lentamente pressione sul bassorilievo. Non succede niente. Provi allora con le mani separate, spingendo in vari punti, ma sempre senza risultato; così decidi di non perdere altro tempo. E adesso esamini la parete di sinistra (**434**), o lasci questo corridoio (**576**)?

502

«Come osi, furfante, cercare di comprare il nostro silenzio con un oggetto che sicuramente hai rubato in una tomba profanata! Non voglio compromettere la mia vita futura approfittando di ricchezze sottratte ai morti . . . Morirai, per questo sacrilegio!»
Le due guardie ti attaccano con le loro lance. Perdi il primo attacco e vai al **76**.

503

Sali le scale e attraversi le due sale delle tombe. La luce dell'alba all'orizzonte ti accarezza il viso, dopo un soggiorno di prova nella dimora dei morti. Vai al **509**.

504

Il combattimento sta volgendo a tuo sfavore, questo mostro è troppo potente per te, visto che sei enormemente affaticato. Se solo i carcerieri non ti avessero rubato lo zaino! Avresti potuto usare qualche perga-

mena, o altri oggetti utili per uscire da questa dannata situazione. Invece eccoti qua, senza difesa di fronte alla Creatura delle Paludi... Solo un pazzo rischierebbe la sua vita per niente! Decidi così di abbandonare questo combattimento perso in partenza. Il pericolo ti mette le ali ai piedi: schivi gli attacchi della Creatura, che cerca di imprigionarti nelle sue braccia attaccaticce. Saltellando per evitare i suoi colpi, riesci a fuggire. Fortunatamente è meno agile di te e rinuncia presto all'inseguimento. Continui a correre, ma nella fretta non vedi una radice semisommersa che ti fa cadere e sbatti violentemente la fronte contro la corteccia ruvida di quest'albero acquatico. Perdi 2 punti di Vita. Tuttavia, deciso ad abbandonare al più presto questo luogo maledetto, riprendi il cammino verso ovest dimenticandoti della debolezza e della stanchezza. Vai al **430**.

505

Entri in un lungo vestibolo decorato di bassorilievi: davanti a te vedi una camera molto grande, in cui si trova un sarcofago appoggiato a terra.
Sulle pareti di destra e di sinistra, due porte coperte da tendaggi nascondono l'entrata di altre due stanze. Entri nell'anticamera, ma hai appena appoggiato il piede su una lastra di pietra, che scatta un sistema di protezione contro i profanatori e ladri di tombe.
Una porta a saracinesca che blocca l'entrata della sala del sarcofago, scende lentamente, mentre tra i piedi delle due statue che fiancheggiano l'apertura cola un po' di sabbia. Che vuoi fare?

Entrare immediatamente nella sala grande?	Vai al **354**.
Esplorare la sala di destra?	Vai al **475**.
O quella di sinistra?	Vai al **562**.

506

È un tipo dallo sguardo deciso, alto e slanciato, e guarda con attenzione i movimenti del giocoliere. Le conchiglie scivolano tra le dita, sparisce e riappare la pallina rossa. «Ti interessa questo gioco, amico?» ti chiede l'uomo alto e calvo. Parla senza smettere di guardare il gioco. «Se ti fidi dei tuoi occhi, dovresti puntare. Io non mi arrischio, perché non ho tanta fiducia nei miei sensi». Non ci credi tanto, perché sembra molto scattante e in forma per l'età che ha. Continui a chiacchierare con lui, e intanto lancia 2 dadi: se fai 6 o meno, vai al **500**; se invece fai 7 o più, vai al **184**.

507

Dirigi il tuo cavallo a nord per un po', poi devii verso ovest. Dopo molte ore di cammino capisci di aver sbagliato strada: non hai idea di dove si trovi la tomba. Ma mentre rifletti su questo problema, un cobra che era nascosto tra le rocce morde il cavallo alla zampa anteriore destra. L'animale, spaventato, si imbizzarrisce e ti butta a terra. Ti fracassi il cranio sbattendo su una roccia tagliente, e la tua avventura finisce qui, in mezzo al deserto, dove quelli che non conoscono la strada si perdono e spesso finiscono come te.

508

Torni nella camera funeraria dai molti sarcofagi, ma questa volta ti mostri più prudente e attraversi la soglia camminando sulle mani: così atterri poi sulle gambe, un po' scosso ma indenne. E adesso verso quale porta ti dirigi?

Quella di destra? Vai al **530**.
Quella centrale? Vai al **294**.

Se le hai già provate tutte e due, vai al **181**.

509

Sotto la volta stellata vedi l'accampamento della carovana, che si è sistemata per la notte a trecento metri dalla tomba. Affretti il passo per arrivare più in fretta, e ad un certo punto scorgi una strana luce che sembra venire dalla sabbia. Vuoi avvicinarti per capire l'origine di questo bizzarro fenomeno (**493**) o preferisci arrivare al più presto all'accampamento (**119**)?

510

Si alza il sole. Mezzo morto per la fatica e il dolore non pensi che a stenderti e dormire fino alla partenza della carovana. Scivoli tra le tende, ma improvvisamente senti qualcuno che sussurra il tuo nome. Sorpreso, alzi la testa: è Buruandana, il nubiano, che cerca di attirare la tua attenzione senza farsi notare. Ti avvicini, e lui ti porta in un angolo buio, al riparo da sguardi indiscreti. Vedendoti così stanco e indebolito, ti ordina di stenderti un po' e si allontana. Torna pochi secondi più tardi; era andato a cercare un unguento per medicare le tue piaghe. «Amico, non preoccuparti» ti dice. «Io stesso ho mescolato gli ingredienti per questo unguento magico. In poco tempo le tue ferite si chiuderanno, le tue membra torneranno come prima e la vita tornerà a dimorare nel tuo corpo con nuovo vigore. Tu sei troppo prezioso per me, perché io ti abbandoni alla morte . . .». Non comprendi il senso delle ultime parole, ma ti abbandoni alla sensazione piacevole che ti sta invadendo il corpo. Lancia 2 dadi e aggiungi la cifra ottenuta al totale dei punti di Vita. Ringrazi il nubiano per le sue cure e vai al **154**.

511

Riconosci i legumi che hai appena comprato: sono dei peperoncini rossi estremamente piccanti. Potranno esserti utili in futuro, segnali sul Registro d'Equipaggiamento. Se adesso vuoi lasciare il mercante, vai al **431**. Se non l'hai già fatto, puoi ancora comprare da lui pepe e sale (**570**) o della frutta (**446**).

512

Niente da fare! Hai sprecato due palle di fuoco magico e il blocco di granito non si è nemmeno mosso. Irritato per il mancato successo, ripercorri il corridoio (**345**).

513

Scendi la piccola scala, consapevole di essere ormai prossimo alla meta. La vittoria è a portata di mano! Arrivato in fondo ai gradini troverai la dimora del grande sacerdote che vive sotto questa tomba, al riparo dalle persecuzioni del faraone. L'uomo che cerchi è seduto ad un tavolo basso, assorto nella compilazione di note scritte su fogli di papiro sparsi in disordine. «Gran sacerdote!» lo chiami con voce vibrante di emozione. «Sei tu Antarsis?»

L'uomo si gira. Il suo viso, dall'espressione mite, ti rivolge un debole sorriso: «No, amico mio, io sono uno dei suoi fedeli compagni, ma qui non troverai Antarsis!» Capisci di trovarti di fronte a Ho-Tep, l'altro gran sacerdote di Osiride sfuggito alle guardie di Akhenaton. Sei molto deluso, e ti siedi a terra con gli occhi pieni di lacrime. Tutta quella strada per niente! Ma Ho-Tep si avvicina e ti appoggia una mano sulla spalla: «Non abbatterti, amico, io posso aiutarti a trovare chi cerchi». Il gran sacerdote ti prepara una bevanda d'erbe dalle virtù curative, poi compie un rituale magico, antico di millenni. Ritrovi così la tua energia. Lancia 2 dadi: il totale che ottieni corrisponde ai punti di Vita che riguadagni. Inoltre Ho-Tep ti fa dono di una splendida spada, se hai perso la tua (in questo caso, aggiungi 1 punto di Forza al punteggio attuale). Più tardi spieghi la tua ricerca a Ho-Tep. Il sacerdote si confida con te: ha reso così difficoltoso il ritrovamento del suo nascondiglio per scoraggiare gli sbirri del faraone. L'astuzia delle colonne consente solo ai suoi fedeli di oltrepassare l'ultima trappola mortale. «La fede trionfa quotidianamente sui rivolgimenti del nostro mondo, viaggiatore, lo sai» conclude Ho-Tep. «Un giorno sulla terra non ci saranno più ingiustizie! Adesso che ti sei riposato, sarai ansioso di riprendere la ricerca di Antarsis. Lo troverai, è scritto!» Detto questo, ti fa alzare e sparge intorno a te qualche goccia di una pozione fosforescente. «Buona fortuna, amico!» ti augura ancora, mentre guarda la tua sagoma scomparire in una nebbia bluastra. Ho-Tep ti ha rivelato che Antarsis si nasconde nella Quarta Piramide, a Gizeh, vicino alla Sfinge. Spostando l'unica pietra esagonale dissimulata nel fianco dell'animale di pietra, scoprirai un passaggio segreto che ti condurrà direttamente all'interno della Piramide. Adesso userà il suo potere magico per teletrasportarti là: hai appena il tempo di fargli un cenno di saluto che ti ritrovi in una immensa spirale rosso vivo. Vai al **323**.

514

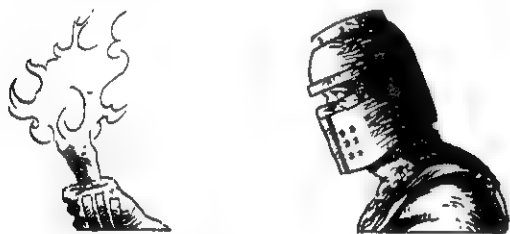
Avanzi a fatica, ogni passo ti costa uno sforzo indicibile. Procedi come un automa, con le labbra gonfie, la lingua asciutta, gli occhi duramente provati dalla luce accecante del sole. A qualche metro di distanza il tuo cavallo ti segue al limite delle sue possibilità. Perdi 4 punti di Vita (se hai comprato del sale sulla piazza del mercato, puoi succhiarne un po'; ritarderà la disidratazione e perdi solo 2 punti di Vita). Vai al **421**.

515

La porta è chiusa saldamente, e osservandola da vicino ti accorgi che è decorata con geroglifici rossi e neri che raffigurano una cerimonia funebre. Vuoi sfilare la sbarra e sfondarla (**292**), vuoi guardare attraverso una fessura nel legno (**471**) oppure vuoi scendere la scala (**56**)?

516

L'uomo chiama il capo della carovana, un individuo grosso e burbero; le numerose tacche sulla sua armatura provano insieme il suo valore in combattimento e la resistenza della sua corazza. «Buonasera, viaggiatore. Il mio nome è Araroth, ma forse hai sentito parlare di me come del "Senza paura"... È il mio soprannome. In effetti, è da dieci anni che guido convogli nel deserto e non sono ancora rimasto vittima dei predoni. Seminano morte e terrore nelle carovane che hanno la sventura di capitare nelle loro

mani, e non lasciano superstiti in grado di fornire il minimo indizio alle guardie del faraone». Araroth è sbalordito nel vedere che non sai assolutamente niente di tutto quel che ti racconta, ma ti accoglie ugualmente con benevolenza. Benché non sia mai stato attaccato, la compagnia di un valoroso gli è sicuramente gradita. «Straniero» ricomincia, «devi comunque pagare il prezzo per il passaggio; sono 5 pezzi d'oro. Ti offriremo protezione e sicurezza, potrai riposare e arrivare alla meta senza difficoltà». Paga quel che chiede e vai al **50**. Se non hai più oro, proponigli un oggetto a scelta: un medaglione d'argento (**150**), una lampada di rame (**19**) o delle pietre preziose (**549**).

517

Metti il denaro davanti alla conchiglia che hai scelto, mentre il prestigiatore ha finito di maneggiarle e di farle girare. Impaziente di conoscere il risultato, guardi attentamente le sue agili dita. La folla trattiene il respiro mentre il giocoliere gira le conchiglie. La pallina si trova sotto quella di mezzo! Hai perso! Con la sensazione di essere stato imbrogliato, giri i tacchi e ti allontani da quella gente che è già intenta ad osservare un altro che cadrà nella trappola. Dopo aver tolto l'oro che hai perso dal totale, vai al **313**.

518

Improvvisamente senti uno strano odore: questo vapore verde è sicuramente velenoso! Ti precipiti verso l'entrata della sala successiva, per evitare di danneggiarti i polmoni. Vai al **60**.

519

Decifri le formule magiche scritte sul rotolo; hai appena pronunciato l'ultima parola magica che una luce violenta illumina il corridoio e si abbatte sulle mummie, trasformandole immediatamente in statue di pietra dura come quella dei sarcofaghi che non avrebbero mai dovuto abbandonare. Il papiro ti si disintegra tra le dita, così non potrai più utilizzarlo. Continui a camminare verso l'estremità del corridoio, attento ad eventuali altre trappole nascoste nelle bare di pietra (**505**).

520

Mentre oltrepassi la porta, senti un cigolio sospetto. Ti giri lentamente, appena in tempo per scorgere un grosso Ratto che si sta avventando contro di te. Lo eviti di un soffio. L'animale è grosso come un gatto! Dalle crepe del suolo escono altri tre topi; evidentemente hanno esaurito le riserve di grano e sono pronti a tutto pur di nutrirsi. Se hai preso il flacone dallo scaffale, vai al **391**. Altrimenti cerca di combat-

tere alla meglio senza fare rumore. Ad ogni assalto, lancia due dadi per te e due volte due dadi per i Ratti (perché si suppone che solo due di essi ti possano attaccare contemporaneamente). Considera quindi che devi affrontare due avversari per attacco, ma puoi ferirne uno solo.

Ogni Ratto Carnivoro   Forza 5   Vita 4

Dopo due assalti, vai al **224**.

521

Eviti con cura di penetrare in questo cono nero, di cui non conosci la natura. Invece segui il sentiero tracciato dai mattoni bianchi che lo circondano, e arrivi in un attimo dall'altra parte della sala, davanti ad una porta seminascosta da una tenda colorata. Vai al **451**.

522

Le ossa sono ammucchiate contro una colonna: frammenti di scheletri di diversa misura, crani dalle orbite vuote che ti guardano fisso . . . Noti un oggetto brillante, quasi completamente nascosto nel mucchio d'ossa. Eccitato dalla possibile scoperta di qualcosa di interessante, frughi lì in mezzo e trovi la lama di una larga spada. Se decidi di prenderla, vai al **316**. Altrimenti, ti avvicini all'affresco (**96**) o al cofanetto (**408**) o ritorni all'accampamento (**509**).

523

Il tuo spirito cavalleresco non ammette esitazioni: ti avvicini alla principessa incatenata e fai saltare i ferri. Lei si massaggia i polsi martoriati, e il suo sguardo meraviglioso, profondo come il mare, ti colpisce: «O gentile signore, mi hai ridato la libertà. Finalmente un uomo degno di questo nome è arrivato fin qui! È finita l'agonia della mia anima! Il tuo corpo virile e la tua tenera bocca mi fanno venir meno. Voglio abbracciarti!» La principessa ti stringe tra le braccia, il profumo inebriante dei suoi capelli ti avvince. Davanti ai tuoi occhi scorrono visioni paradisiache, le sue labbra carnose si posano sulle tue . . . Hai un amuleto protettivo contro i Morti Viventi? Se sì, vai al **278**. In caso contrario, vai al **200**.

524

Scopri un medaglione d'argento sbalzato attaccato a una catenella; è senza dubbio un accessorio religioso, destinato a proteggere il defunto durante il viaggio verso l'aldilà. Lo prendi con delicatezza, tocchi la catenella d'argento sottile, osservi attentamente la pietra nera incastonata al centro della montatura d'argento sbalzato: hai trovato un amuleto contro i Morti Viventi, segnalo sul Registro d'Equipaggiamento. Nel frattempo senti un rumore forte: una lastra di pietra si abbatte davanti alle nicchie delle offerte. Cerchi di spostarla, ma non ci riesci; e alla fine rinunci. E adesso lasci questo corridoio (**576**) o vuoi esaminare il muro di destra (**309**)?

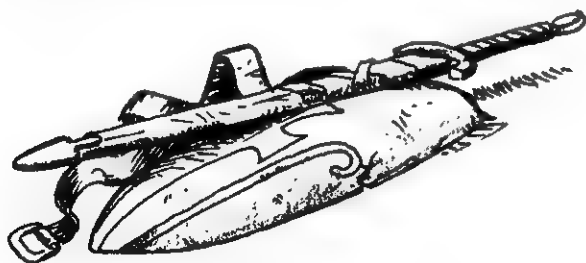
525

Questo pigrone dev'essere il fabbricante di sarcofagi, l'amico del capitano della barca. Lo calmi e gli spieghi la ragione della tua visita, e l'ebanista si rassicura immediatamente: «Così avrò ancora una settimana per rifinire questo gioiello di sarcofago, che deve arrivare fino a Gizeh. Il mio amico capitano dovrà trasportarlo con cura, proprio così, perché è il mio capolavoro!» Prima che continui il discorso, gli racconti che stai cercando la tomba di Hatscepsut: «Sai dove si trova?» chiedi. «E sai forse come si fa ad entrare?»

Khes'Enbuah vive qui da molto tempo, e conosce tutti i segreti della zona: «Devi cavalcare per circa un'ora verso sud, poi un altro quarto d'ora verso est. Giunto là, vedrai un gruppo di palme. L'ingresso della tomba è nascosto lì sotto, nella sabbia. Devi tirare un anello che spunta dalla sabbia . . . Posso dirti anche che il tipo che ha costruito questo monumento era superstizioso e, non si sa per quale motivo, odiava il numero tre. Così ha nascosto una trappola ogni tre gradini della scala che conduce sotto, alla tomba vera e propria! Fai attenzione! E per adesso ti ho detto abbastanza; torno a dormire. Addio, straniero!» E l'ebanista si infila di nuovo nel sarcofago da cui era uscito, poi risistema il coperchio in modo da non essere disturbato. «Dormi bene, mio irascibile amico» sussurri prima di andartene. E adesso, se non l'hai già fatto, puoi cercare altri indizi nella casa con la facciata decorata da un compasso (**8**) o in quella, più grande, da cui giunge uno strano odore (**117**). Se però preferisci partire senza perdere altro tempo, vai all'**81**.

525 - *Un omino piccolo e grassoccio esce da uno dei sarcofagi· «Chi sei tu, che vieni a disturbare il mio sonno?»*

526

Ti chini verso il piccolo tappeto e raccogli il rotolo di papiro; il venditore ti incoraggia, gongolando all'idea del possibile affare: «Guarda questo bel papiro magico, viaggiatore. È un incantesimo che mi ha dato mio cugino, pratico di magia! Potrebbe servirti per toglierti dai guai! Costa soltanto 2 pezzi d'oro. È poco per un oggetto simile!» Esamini da vicino il papiro e capisci che si tratta di un potente incantesimo di pietrificazione! Ma che ci fa un venditore ambulante con un pericoloso papiro di tal genere? Se pensi che stia cercando di ingannarti, riponi il papiro e prendi subito congedo: vai al 7. Se decidi di rischiare 2 pezzi d'oro, li sottrai dal totale e segni questo incantesimo di pietrificazione sul Registro d'Equipaggiamento. Puoi comprare altre cose: una lampada a olio (**288**), un medaglione lavorato (**112**) o una antica carta (**394**). Se l'hai già fatto, o se non vuoi più spendere, puoi interrogare il venditore: vai al **435**.

527

Arrivi sulla soglia di un'anticamera, la cui superficie è interamente occupata da un'enorme vasca. Una pesante catena pende dal soffitto, non lontano da te; sul pavimento un grosso anello di ferro è incastrato in una lastra di pietra. La stanza è buia e l'acqua è agitata, ma dall'altra parte vedi una seconda stanza. Se hai un occhio di cristallo, vai al **252**. Altrimenti che fai?

Tiri la catena?	Vai al **477**.
Tiri l'anello?	Vai al **374**.
Salti nella vasca e l'attraversi?	Vai al **29**.

528

Da quando lo sguardo dell'Uomo Serpente ti sta fissando, senti un terribile dolore al cervello. Con un gesto febbrile porti la mano destra sul medaglione di protezione psichica che hai comprato dal venditore di Tebe; se quell'uomo ha detto la verità, il potente attacco mentale della guardia nera non dovrebbe produrre nessun effetto. Al contatto delle dita il medaglione comincia a ronzare dolcemente; ne scaturiscono lampi di luce bluastra che si cristallizzano intorno a te, formando un cerchio di fiamme protettrici. Sbalordito, l'Uomo Serpente emette un suono acuto, e tu approfitti dell'attimo di impasse per portargli il primo attacco.

Uomo Serpente	Forza 14	Vita 14
	Modificazione-danno: + 1	

Se dopo tre attacchi decidi di fuggire dal Tempio, vai al **79**. Se lo uccidi, vai al **432**.

529

Leggi ad alta voce il papiro acquistato sulla piazza del mercato di Tebe. I caratteri sbiaditi sono quasi indecifrabili, ma hai appena finito di leggere l'incantesimo a voce alta che una luce avvolgente intrappola e colpisce i tuoi due avversari. Gli Uomini Gatto rimangono pietrificati, bloccati per l'eternità in una

posa di sorpresa e di disappunto; sfortunatamente il papiro si disintegra e non potrai più adoperarlo. Vai al **545**.

530

Entri nella nicchia e incolli l'orecchio alla porta: niente! La sfondi con una spallata e perdi così 1 punto di Vita: ti ritrovi cinque metri più in basso, perché qui la gravità è normale. Esamini rapidamente questo buco: è solo un piccolo magazzino di mobili fuori uso, collegato alla vicina grande camera funebre. Qui non c'è niente che ti possa servire. Sondi le pareti, ma non rivelano passaggi segreti, e decidi di ritornare nella sala principale. Vai all'**80**.

531

Costeggi il fiume per raggiungere il porto più vicino, dove chiedere informazioni per trovare una barca che scenda il Nilo verso nord. Un veliero, il cui carico è costituito da datteri secchi e altre merci alimentari, si appresta a levare l'ancora. Ti avvicini al capitano, un tipo gagliardo con la barba, dalle maniere un po' rozze ma simpatico, e gli chiedi il costo del viaggio. «Non ho l'abitudine di trasportare passeggeri, straniero. Ma mi sembri onesto; dici di avere fretta, così ti faccio volentieri questo favore. Se non ti fa paura dormire su un sacco di frutta secca, siamo d'accordo. Per 5 pezzi d'oro puoi salire a bordo!» Gli paghi la cifra pattuita (se non hai più oro, vai al **97**), ti imbarchi e vai al **484**.

532

Indietreggi di qualche passo per non essere ferito dal calore. Estrai dalla bisaccia la Bacchetta di Fuoco Soprannaturale e la punti in direzione del blocco che ti impedisce di passare. La palla di fuoco magico colpisce la pietra e carbonizza il punto d'impatto, ma il blocco di granito non si sposta di un millimetro! Se vuoi provarci ancora, vai al **512**. Altrimenti, puoi tornare indietro (**345**).

533

Ti lasci scivolare sulle lastre di pietra leggermente inclinate, ma il tuo peso fa scattare un meccanismo segreto. Mentre prendi velocità, le lastre in fondo si sollevano e scoprono una vasca piena d'acqua. Non puoi aggrapparti alle pareti lisce per fermarti, e cadi in quel liquido, schizzando le pareti e il pavimento. Capisci come funziona la trappola: in questa vasca vivono delle anguille elettriche! Perdi 2 punti di Vita per le scariche che ti infliggono prima che tu riesca ad uscire dall'acqua. Snervato da questo sciocco gioco, ti strizzi gli abiti e riprendi il cammino. Vai al **237**.

534

I cinque proiettili colpiscono lo spettro in pieno petto: rimane per un attimo disorientato, dei lampi rossi crepitano attorno al buco nero della ferita dimostrando che quell'essere non è affatto indistruttibile. Incoraggiato dal risultato (togligli 5 punti di Vita), sguaini la spada e continui l'attacco (**155**).

535

Frughi nella bisaccia alla ricerca del bastone che ti ha regalato Semonafer. Indietreggi di due passi e lo punti in direzione del pannello e all'estremità della verga scaturisce una fiammata che si ingrandisce rapidamente. Chiudi gli occhi: la tomba è invasa da un rumore assordante e il pavimento ti trema sotto i

piedi, poi una vampata di calore insopportabile ti arriva in faccia. Riapri gli occhi e il pannello di legno dipinto è sparito: solo delle tracce di fuliggine macchiano la parete intorno all'apertura che conduce alla seconda sala. Vai al **111**.

536

Sguaini la spada con l'intenzione di porre fine all'esistenza di questo tremendo mostro.

Testa senza Corpo	Forza 10	Vita 8

Se vinci, vai al **245**.

537

Decidi di correre un rischio calcolato: se riesci a saltare e a raggiungere uno dei pali, potresti poi lasciarti scivolare fino in fondo alla fossa e arrampicarti sull'altro lato. Questo implica un calcolo preciso, per afferrare un palo giusto e poter passare dall'altra parte senza romperti l'osso del collo o infilzarti come un tordo. Dopo una breve preghiera, ti lanci. Tira due dadi. Se fai 11 o 12, vai al **238**. Se fai 10 o meno, vai al **424**.

538

Rimangono tutti e tre immobili ad osservarti, e decidi di attaccare. Vai al **468**.

539

Una gioia selvaggia ti pervade all'idea di uccidere questo mostro. Ma fin dai primi attacchi ti rendi conto che contro questo Morto Vivente, la tua spada provoca soltanto metà del danno (arrotonda i punti al numero superiore). Questo combattimento si rivela difficile, dato che lo Zombi si batte con furore.

Zombi	Forza 12	Vita 16

Se vinci, vai al **170**.

540

Paghi quel che ti chiede il mercante (togli 1 pezzo d'oro dal totale), e lui ti dà una manciata abbondante dei suoi legumi. Adesso li vuoi consumare subito **(62)** o mettere nello zaino **(511)**?

541

Pensi sia più saggio mettere al sicuro questo oggetto di enorme valore, potrebbe servirti in circostanze critiche. Dopo un'ultima occhiata alla Poltrona, lasci la sala. Vai al **508**.

542

Tieni la Bacchetta di Fuoco Soprannaturale nella mano destra, e rivolto alle guardie esclami: «Buonasera, amici! Spero che riserverete una buona accoglienza a un mago itinerante che viaggia nel deserto allo scopo di istruirsi». Le tue parole li lasciano perplessi, ma ascoltano con attenzione. «Guardate quel che io, maestro del fuoco e dell'illusione, riesco a fare!» e lanci una girandola di palle di fuoco. Le guardie si coprono gli occhi con la mano e questo loro gesto ti suggerisce un'idea: utilizzi una seconda carica della verga per far apparire una grossa palla di

fuoco luminosissima, che li abbaglia, e tu approfitti della confusione per entrare di nascosto nel Tempio. Appena ritrovano la vista, sono convinti di essere stati vittime di un'allucinazione . . . Vai al **53**.

543

Se vuoi prendere il corno, segnalo sul Registro di Equipaggiamento; altrimenti lo riponi nel cofano. Non ti resta altra soluzione che tornare all'incrocio dei corridoi (**262**).

544

«Bravo! Hai dato la risposta esatta! Puoi proseguire il cammino». La Sfinge svanisce nell'aria, e ti puoi muovere di nuovo. Nell'esplorare questa stanza impressionante, piena di sfortunati che sono stati trasformati in pietra per non aver dato la risposta giusta, scopri una scala che scende sotto terra. È l'unica uscita, oltre al corridoio dal quale sei arrivato: hai dunque scoperto il passaggio che conduce al cuore della Piramide che ti interessa. In fondo alla scala comincia un tunnel molto stretto che, dopo circa trecento metri, termina di fronte ad un'altra scala più grande. Giunto in cima, spingi un blocco di pietra montato su un cardine, che si richiude dopo il tuo passaggio. Vai al **133**.

545

I due Uomini Gatto superstiti si gettano contro di te. Rispondi ai loro attacchi selvaggi con abili colpi di spada.

3° Uomo Gatto	Forza 11	Vita 9
4° Uomo Gatto	Forza 12	Vita 10

Se li elimini, vai al **92**.

546

C'è qualcosa di strano, le tre creature si assomigliano in modo singolare. Sfruttando le ultime risorse della tua fonte di luce, illumini l'anello di lapislazzuli, e i tuoi dubbi vengono immediatamente confermati. Scopri l'inganno: hai di fronte a te un unico avversario, la cui immagine si riflette su due specchi giganteschi. Incoraggiato dalla scoperta, attacchi la creatura (**566**).

547

Questa vendita all'asta fa parte forse dei costumi locali. Anche se come principio ti ripugna, preferisci non correre il rischio di rovinare tutto con un intervento irragionevole. Ti sembra più saggio metterti in marcia immediatamente verso il centro della città per cercare tracce di Antarsis. Ti allontani dalla vendita degli schiavi e dalla piazza del mercato. Vai al **481**.

548

Pensi sia meglio abbandonare questa schiava: non hai ancora trovato traccia di Antarsis, e sarebbe poco ragionevole seguire questa ragazza di cui non sai assolutamente niente. Per di più devi sbrigarti, perché le guardie sono ormai vicine! «Addio, bella schiava!» le gridi, prima di urtare contro i viandanti che affollano le strade spingendoli addosso alle guardie. Ti allontani dal mercato, troppo pericoloso per te, ma

nonostante tutto sei felice della tua buona azione: questo commercio di schiavi ti faceva proprio ribollire il sangue. Vai al **481**.

549

«Le tue pietre sono meravigliose, avventuriero. Ma» ti dice, «una sola è sufficiente per pagare il viaggio. Sono, è vero, un temerario e spesso impulsivo, ma sono innanzi tutto un onesto. Non posso derubare un viaggiatore in difficoltà!» La trattativa è così terminata e lo segui all'interno dell'accampamento. Vai al **50**.

550

Questi legumi rossi ti sembrano proprio saporiti. Occupato a richiamare l'attenzione dei passanti, il mercante dapprima non ti presta attenzione; poi si gira verso di te: «Ah, così ti piacciono questi legumi! Rinfrescano eh, amico!» grida l'uomo. «Te ne do una mezza libbra per un pezzo d'oro». Se vuoi comprarli, vai al **540**. Se non hai oro o se vuoi continuare la visita al mercato, vai al **431**.

551

Sposti con la punta della spada i pezzi di cervello e di ossa della Testa in putrefazione, e in mezzo a questa poltiglia infetta brilla solo un occhio: è un enorme pezzo di cristallo tagliato. Lo togli di lì e lo osservi: è il celebre Occhio dalla Doppia Vista, un oggetto magico che permette a chi lo possiede di vedere l'invisibile se lo si tiene davanti ai propri occhi! La tua fortuna è incredibile: segna l'Occhio dalla Doppia Vista sul Registro d'Equipaggiamento. Poi ti rimetti in marcia. Vai al **156**.

552

Hai salvato la vita a Irakhnis, figlio di un nobile egiziano e consigliere di Akhenaton. Per provarti la sua gratitudine, il giovane ti fa dono del suo anello su cui è inciso il sigillo sacro dei faraoni: ti permetterà di penetrare senza alcuna difficoltà nei palazzi dei signori d'Egitto, e farà scattare a volte l'accesso ai passaggi segreti e alle entrate nascoste. Vai al **5**.

553

Il convoglio che hai atteso con tanta impazienza è finalmente pronto a partire. Sei sfinito dalle fatiche dei giorni precedenti, e hai fretta di andartene. Malgrado la tua aria stanca il capo della carovana è felice di accogliere un valoroso guerriero come te, per difendersi meglio dai predoni delle sabbie che, lungo il percorso, potrebbero attaccarvi. Non vuole accettare i 15 pezzi d'oro che costituiscono il prezzo del passaggio, e ti dice di scegliere una cavalcatura. Dato che prendi un sauro bianco, non nasconde la sua sorpresa: «Come? Scegli un animale da tiro quando ti offro i migliori cammelli?»
Lo rassicuri: «Nel mio paese i cavalli non si usano solo come animali da tiro, ma si possono anche cavalcare, amico. Forse un giorno anche qui li userete in questo modo . . .» Sembra perplesso, e ti guarda come se fossi un marziano. Dopo due giorni senza incidenti, mentre ti prepari per la notte e stai per infilarti in una coperta vicino al fuoco, una mezza frase portata dal vento ti fa drizzare le orecchie. Altri due viaggiatori stanno discutendo: «Dopo la cattura del gran sacerdote Antarsis nei sotterranei della piramide, ogni forma di resistenza organizzata al culto del dio Sole è scomparsa. Antarsis è stato giustiziato dopo essere stato giudicato dal faraone in persona.

Ormai nessuno potrà intralciare il volere di Akhenaton e lo sviluppo di questa nuova religione . . .».
Antarsis è morto! . . . Sfuma così l'ultima speranza di trovare Shangri-La. Eccoti qua, lontano dal tuo mondo nel tempo e nello spazio, alla ricerca chimerica di un sogno assurdo . . . Piombi in un sonno popolato da incubi e dubbi. Ma per fortuna la tua disperazione durerà poco. Appena la carovana si appresta a partire, si solleva un vento terribile che semina morte e confusione tra le dune, fino ad oscurare il sole; raramente una tempesta di sabbia, a memoria d'uomo, era stata così violenta. Il tuo cadavere non sarà mai ritrovato. La tua avventura finisce qui.

554

Ti rassegni ad affrontare le guardie che sicuramente difendono l'entrata del Tempio. Avanzi all'ombra dei muri fino all'angolo della facciata principale. Poi, con aria decisa e sicura, procedi verso la gran porta del Tempio, sormontata da ricchi bassorilievi e da affreschi che ritraggono gli dei egiziani: Seth, il serpente, Anubi, lo sciacallo, Ptah il creatore dell'universo, Iside la dea della bellezza e della magia . . . Due grandi sfingi fiancheggiano l'ingresso. Ai piedi di queste sculture monumentali parecchie guardie discutono vicino al fuoco di bivacco. Le conti: in tutto sono dieci. Adesso hanno interrotto la conversazione perché ti hanno visto arrivare. Come ti rivolgerai a loro?

Le attacchi direttamente?	Vai al **336**.
Tenti di distrarle?	Vai al **235**.
Vuoi far loro credere di essere un fedele di Akhenaton?	Vai al **168**.

555

Il serpente si è accorto di te e cerca di raggiungerti, e le sue scaglie cambiano gradatamente colore: da giallo pallido sfumano in un rosso acceso. Mentre si avvicina hai l'impressione che diventi sempre più grande; improvvisamente si tende in avanti, balza su di te e ti morde il polpaccio. Perdi 2 punti di Vita. Vai al **151**.

556

Il tuo braccio sinistro ti fa un male d'inferno, dopo questo combattimento. Ignorando il dolore, ispezioni la nicchia di fronte a te. Non contiene né cofani, né una botola nascosta che possa celare le proverbiali ricchezze. Infatti è solo un'apertura sufficiente per il passaggio di un uomo di taglia media, da cui scende una scala che conduce a luoghi immersi nelle tenebre più profonde. Riesci a vedere solo i primi gradini. Vuoi sapere dove portano **(411)** o preferisci tornare all'accampamento **(509)**?

557

L'emozione ti ha fatto istintivamente indietreggiare. Ma è una fortuna, perché proprio dove ti trovavi poco fa si spalanca una trappola. L'hai scampata bella! Cosa vuoi fare:

Staccare un bassorilievo?	Vai al **256**.
Esaminare la statua?	Vai al **569**.
Frugare nella sala?	Vai al **36**.
Andartene al più presto?	Vai al **180**.

558

Assesti dei colpi selvaggi sul blocco di pietra, ma il granito è tanto solido che non riesci neanche a scalfirlo. Invece la lama si scheggia in vari punti: se devi

usarla in combattimento, si può spezzare, e perdi così 3 punti di Forza. La roccia che blocca il passaggio è irremovibile. Seccato per aver inutilmente danneggiato la spada, torni indietro lungo il corridoio (**345**).

559

L'uomo calvo e barbuto ti sembra più sveglio degli altri, e così ti arrampichi fino a lui, ancora dolorante per il combattimento con le guardie. «Salute a te, compagno di sventura» ti dice con voce acuta. «Vedo che, come me, non hai possibilità di scampo! Dimmi, per quale motivo sei qui? Sei anche tu un simpatizzante dei sacerdoti perseguitati?»
Cosa gli rispondi? Sì? Vai al **167**. No? Vai allora al **298**.

560

Se hai trovato un corno simile a quello rappresentato sulla statua, toglilo dalla bisaccia. Ci soffi dentro e il suo suono grave rimbomba nella sala. Il fruscio di una tenda ti fa girare: sul muro dietro alla statua di Osiride si apre una nicchia, e all'interno trovi un rotolo di papiro. Ci sono disegnati strani segni, simili a quelli che indicano ai marinai come annodare le diverse corde. C'è anche un'iscrizione: *Più in basso della terra si trova il Re dell'Alto e Basso Egitto, nascosto alla cupidigia degli uomini; sigillata è la sua tomba e questo nodo ne è la chiave.*
Quando crederai di poter utilizzare questo papiro (segnalo sul Registro d'Equipaggiamento), dovrai aggiungere 121 al numero del paragrafo in cui ti troverai. Se l'indicazione ha senso, sarai vicino alla fine della tua ricerca. Lascia questa camera e vai al **180**.

561

Lo strano uccello riprende il volo e si posa davanti a te: è la Fenice, leggendario volatile, che col suo intervento provvidenziale ti ha sicuramente salvato dalla morte. Fruga col becco tra le piume delle ali, poi raddrizza la testa. Hai la netta impressione che ti osservi attentamente. Nel tuo cranio risuona una voce: *«La terribile prova che devi superare mi ha fatto accorrere in tuo aiuto. Sono inviata degli dei per soccorrere i viaggiatori dal cuore puro e virtuoso che si trovano in difficoltà. Chiedimi quello che vuoi, quello che desideri nel più profondo della tua anima e ti esaudirò subito . . .»*
Cosa vuoi domandare a questo uccello miracoloso?

La guarigione di tutte le tue ferite?	Vai al **448**.
La strada per Shangri-La?	Vai al **90**.
Come penetrare nella Piramide tronca?	Vai al **381**.

562

Penetri in una sala minuscola, usata dai sacerdoti come luogo di preghiera durante i trenta giorni dell'imbalsamazione del faraone. Non scopri niente, a parte 10 pezzi d'oro in una coppa di terracotta posta su un tavolo; li prendi ed esci. La saracinesca ora è scesa fino a metà! Vuoi scivolare nella camera dove si trova il sarcofago (**354**) o visitare l'altra stanza lì di fronte (**494**)?

563

Apri una porta dissimulata nella parete, e ti ritrovi in una cripta dal soffitto così basso che devi abbassare la testa. Di fronte a te sale una stretta scala da cui proviene un fascio di luce, sicuramente dalla sala

dove ti trovavi prima di affrontare la Creatura di Bava Filamentosa. La stanza sembra vuota, ci sono solo due sarcofagi alla tua destra. Cosa fai?

Vuoi esaminare il sarcofago più vicino?	Vai al **201**.
Vuoi esplorare la cripta?	Vai al **265**.
Vuoi fuggire al più presto imboccando la scala?	Vai al **503**.

564

Raccogli uno scalpello da terra e cominci a staccare dalla montatura i preziosi ornamenti del coperchio del sarcofago. Qui dev'esserci una vera fortuna! Ma non è affatto facile come pensavi: lo scalpello ti scappa di mano e cade a terra facendo un gran rumore. Ti abbassi per raccoglierlo, ma succede qualcosa di imprevisto: il coperchio di un grosso sarcofago si solleva cigolando in modo sinistro. E adesso quale nuova minaccia devi affrontare? Vai al **416**.

565

Accarezzi dolcemente il gatto che riposa sotto la tua tunica, al riparo, e poi lo metti a terra. Ma ecco che si verifica un avvenimento prodigioso: il piccolo felino si trasforma in un Uomo Gatto appena tocca il suolo. «Calmatevi, amici» grida. «Questo è un mio protetto». Poi comunica in un linguaggio fatto di soffi e miagolii con gli altri due Uomini Gatto. Questi si raggruppano: «Che la dea Bastet sia con te, straniero» ti dice quello che finora sembrava un gattino inoffensivo; e tutti spariscono oltre un pannello. Vai al **92**.

566

Il mostro con le sembianze di Anubi solleva il suo braccio muscoloso per assestarti un colpo formidabile. Devi essere più rapido di lui, combattere la forza bruta con l'agilità e l'astuzia.

Mostro dalla Testa di Sciacallo	Forza 15	Vita 16

Se vinci questa nuova prova, vai al **414**.

567

L'Avvoltoio umano ti attacca con gli artigli e il becco aguzzo; lo spazio è troppo esiguo per combattere con la spada, ma non c'è altra soluzione.

Avvoltoio Umano	Forza 11	Vita 13

Se vinci, vai al **185**.

568

Il combattimento è stato feroce. Ti appoggi un attimo al muro, per riprendere fiato e pensare un nuovo piano d'azione. Vuoi sollevare il coperchio del sarcofago di Ananka (**308**), esaminare quello di Kharis (**371**), esplorare la cripta (**265**) o ritornare all'accampamento (**503**)?

569

Questa raffigurazione del dio Osiride, scolpito nel marmo più bello, ti intimidisce. I suoi occhi glaciali, due pezzi di cristallo, ti squadrano con durezza; sembra vivo e pensi che potrebbe rivolgerti la parola da

un momento all'altro. Ti pervade una strana sensazione di malessere. Vuoi continuare ad esaminare questa statua (**384**) o andartene da questa stanza per scoprire altri settori della Piramide (**180**)?

570

Grazie ai tuoi studi sai che le spezie, ma soprattutto il sale, servivano come moneta di scambio all'epoca in cui ti trovi. Il mercante ti propone del pepe in piccoli sacchi e del sale in tavolette, per 2 pezzi d'oro. Se vuoi comprarli, li segni sul Registro di Equipaggiamento. Se non l'hai ancora fatto, puoi comprare dei legumi rossi (**550**) o della frutta (**446**). Se non hai oro o se decidi di continuare il cammino, vai al **431**.

571

Da quando l'Uomo Serpente ti guarda, senti un terribile dolore al cervello! Questa guardia nera ti sta sottoponendo ad un attacco psicologico potentissimo; le tempie ti scoppiano e ti si offusca la vista, i tuoi movimenti si fanno lenti e disordinati, le idee sono confuse e la mente invia ai muscoli degli stimoli così caotici che impiegano molto tempo ad arrivare a destinazione. Durante questo combattimento il tuo punteggio di Forza va dimezzato. Adesso l'Uomo Serpente si getta su di te soffiando con la lingua bifida e descrivendo mulinelli con la spada.

Uomo Serpente	Forza 14	Vita 14
	Modificazione-danno: + 1	

Se dopo due attacchi sei ancora vivo, hai la possibilità di fuggire dal Tempio; in questo caso vai al **79**. Se riesci a uccidere l'Uomo Serpente vai al **432**.

572

Prendi lo slancio e salti nel vuoto, cercando di afferrare la corda. Ma ad un certo punto un meccanismo segreto libera due grossi massi dal soffitto. Muori così, sfracellato in questo modo stupido, vittima di una trappola degli architetti della tomba di Hatscepsut.

573

«Sono un mercante onesto, o valorose guardie!» azzardi. «Nel vedere questa agitazione ho ritenuto fosse meglio nascondermi, per non correre rischi . . .».
Ma il capitano delle guardie ti interrompe: «Mercante, eh? E dov'è allora la tua mercanzia, amico? Sei vestito in modo piuttosto bizzarro per essere un mercante, e sei anche ben armato! Dì la verità, sei un ladro! In guardia, se non vuoi morire!» Sguaina la spada e ti attacca: è proprio vero che le bugie hanno le gambe corte! Vai al **59**.

574

Improvvisamente nella sala risuona una risata sardonica. Di fronte a te appare una sagoma traslucida che sembra uscita dal nulla; senza darti la possibilità di fare il minimo gesto, le sue mani, dure come una mostruosa tenaglia, ti stringono la gola. I polmoni non hanno più ossigeno. Con uno sforzo sovrumano riesci a liberarti dalla stretta mortale di questo spettro dai contorni imprecisi. Non sai se è un'anima

dannata che erra per l'eternità, o se si tratta di un guardiano magico dell'ultima dimora del faraone. Chiunque sia, devi eliminarlo per poter trovare Antarsis. Cosa decidi di fare?

Sguaini la spada? Vai al **155**.
Fai un incantesimo di sdoppiamento? Vai al **410**.
Utilizzi il guanto magico? Vai al **534**.

575

Estrai una razione di cibo dalla bisaccia e mangi in silenzio. Cancella anche 1 razione d'acqua, se ne hai, dal Registro d'Equipaggiamento. L'odore degli insetti abbrustoliti ti nausea, ma non osi dire niente per timore di ferire la suscettibilità di questo tuo vicino dai costumi così diversi dai tuoi. Riguadagni 2 punti di Vita (1 solo se non hai bevuto) grazie a questa cena. Vai al **65**.

576

Oltrepassi la soglia della sala successiva; è vuota, a parte un pozzo largo, sormontato da un archetto di metallo. Tutt'attorno la terra è battuta e conserva tracce di antichi passi, sono sicuramente i segni lasciati dai costruttori della tomba che venivano a bere. Se hai trascorso la notte da Allan l'architetto, vai al **28**. Altrimenti puoi riempire la borraccia al pozzo (**212**) o lasciare questa stanza (**330**).

577

La confusione della piazza ti consente di scegliere tra diverse possibilità. Se non l'hai già fatto, puoi andare verso una vendita all'asta (**228**), una bancarella di mercanzie varie (**210**) o un venditore dall'aria modesta (**46**).

578

Cosa vuoi proporre al mercante in cambio del cavallo?

Una lampada a olio? Vai al **334**.
Un medaglione d'argento cesellato? Vai al **145**.
La tua spada? Vai al **317**.
Delle pietre preziose? Vai al **10**.

Se non possiedi questi oggetti, devi rassegnarti a rubare un cavallo (**225**) o a percorrere il Nilo in barca (**531**).

579

Lo infili al polso sinistro e senti subito la magia che pervade questo gioiello: è un bracciale di controllo dei rettili. Il suo potere ti permette, quando incontri un serpente, una lucertola o un rettile in genere, di farlo fuggire o di sottometterlo alla tua volontà. Segna questo oggetto sul Registro d'Equipaggiamento, poi continua la visita al Tempio (**53**).

580

Togli dalla bisaccia la collana che hai trovato nel sarcofago della tomba in mezzo al deserto, ma le guardie non sembrano molto impressionate: «Vorresti comprare con questa roba il nostro silenzio? Queste maledette perle non valgono che la millesima parte delle ricchezze contenute in una sola di queste Piramidi . . ..!» La guardia che ha parlato punta la spada contro di te: «Offrici la tua borsa piena d'oro, e ti lasceremo partire sano e salvo. Sbrigati!» Se obbedisci, vai al **417**. Se invece vuoi combattere e attaccare le guardie, vai al **76**.

581

La sala è imponente: misura dodici metri di lunghezza e sei di larghezza, e al centro due colonne enormi si innalzano fino al soffitto. Le pareti sono spoglie, a parte un pannello dipinto sulla parete di fondo. Esaminando più attentamente la stanza, vedi in un angolo un cofanetto ricoperto da un drappo impolverato e, non lontano, un mucchio di scheletri umani e di animali del deserto. Cosa vuoi guardare più da vicino?

Il disegno sulla parete di fondo? Vai al **96**.
Il cofanetto? Vai al **408**.
Il mucchio di scheletri? Vai al **522**.

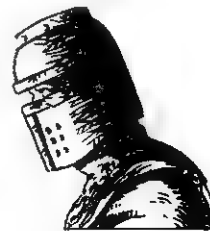
582

Vittoria! Gli Uomini Sabbia sono tutti morti, vittime del furore dei viaggiatori e delle magie del nubiano cieco. Per adesso non c'è pericolo, bisogna riprendere il viaggio. Vai al **337**.

583

«Shangri-La . . .» ti dice. «Lasciami riflettere un istante. La maggior parte dei miei preziosi papiri è stata distrutta o confiscata dai soldati che hanno preso il mio tempio, e tutto è sparito. Comunque, una antica profezia nomina Nikanor, il consigliere di un potente re che viene chiamato Salomone, il quale sposerà la figlia del faraone. Si dice che Nikanor troverà la felicità eterna nel cuore di una valle lontana, in direzione del sol levante. Scoprirà il segreto di Shangri-La e lui solo potrà darti la risposta che cerchi!» Il Gran Sacerdote fa una sosta prima di ricominciare, e ti dà uno strano oggetto: «Per aiutarti in questa ricerca, permettimi di donarti questo Occhio Magico. Indebolirà i nemici e ti aiuterà sulla strada irta di pericoli che porta alla Conoscenza Suprema». Segna l'Occhio Magico sul Registro d'Equipaggiamento. Il suo potere ti permetterà di disintegrare un avversario con la forza del suo raggio, chiaro sangue rosso che sgorga dalla pupilla dell'Occhio! Se decidi di combattere con questo oggetto magico, le tue possibilità di vittoria aumenteranno. Devi però agire con criterio, perché potrai utilizzarlo solo una volta, a partire da adesso, in ogni avventura successiva. «Sei un valoroso. Spero che Shangri-La rappresenti veramente la ricompensa di tutte le tue pene. Prego che gli dei Amon-Ra e Osiride siano al tuo fianco, per proteggerti nelle tue pericolose avventure attraverso i secoli . . .».

Hai appena il tempo di ringraziarlo, quando ti prende per le spalle e ti fissa. Senti che il tuo sguardo si indebolisce davanti a questa volontà occulta; le sue pupille si ingrandiscono, ti avvolgono completamente, diventano dei laghi nei quali ti immergi senza speranza di trovare il fondo. La realtà è ormai solo una parola priva di senso. Le tue pergamene e oggetti magici si dissolvono, il tuo spirito si immerge nel limbo dell'inconoscibile.

La tua avventura continua . . .

Registro d'Equipaggiamento

Punti di Vita

Punti di Forza

Contenuto della bisaccia: un oggetto per casella

Oro

Registro di Combattimento

Note

Registro d'Equipaggiamento

Punti di Vita

Punti di Forza

Contenuto della bisaccia: un oggetto per casella

Oro

Registro di Combattimento

Note

L'OCCHIO DELLA SFINGE

Il Prete Gianni, un personaggio ai confini tra storia e leggenda, lanciato in una folle avventura verso la mitica città di Shangri-La, fonte della vita e della felicità eterna, costruita con la materia di cui son fatti i sogni.

In questo libro il protagonista sei tu.
Sabbie roventi, tombe maledette, misteriosi geroglifici da cui si sprigionano arcane potenze, l'allegria chiassosa dei mercati di Tebe, la calma bellezza delle acque del Nilo . . .
Ecco lo scenario di un'avventura vissuta nell'antico Egitto, sullo sfondo del conflitto tra gli antichi dei e il culto di Aton, il dio del sole.

In questo libro il protagonista sei tu.
Scopri i Misteri d'Oriente . . .

copertina illustrata da Jacques Terpant

ISBN 88-7068-127-0

70681270

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu